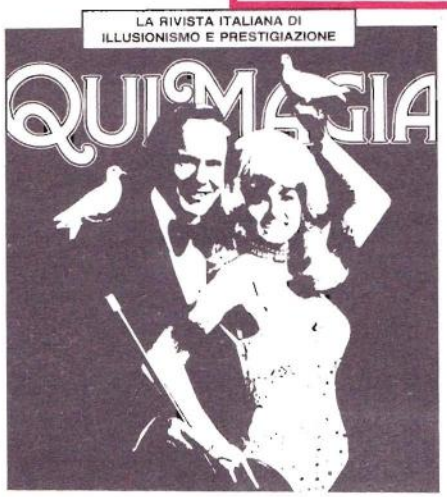
LA RIVISTA ITALIANA DI
ILLUSIONISMO E PRESTIGIAZIONE

QUIMAGIA

BIMESTRALE - ANNO II - NUMERO 5 - SETTEMBRE/OTTOBRE 1989 - SPED. ABB. POSTALE GRUPPO IV/70

SOMMARIO



36 PAGINE per questo numero di QUI MAGIA, che saranno la nostra formula fissa, naturalmente, pronti ad aumentarle quando gli avvenimenti lo richiederanno. Un NUMERO 5, corrispondente al periodo SETTEMBRE/OTTOBRE 1989 e che colpirà i vacanzieri al rientro delle ferie estive con una serie di eclatanti sorprese. Prima fra tutte una eccezionale corrispondenza dal GIAPPONE di AURELIO PAVIATO, che ha avuto il grandissimo riconoscimento di essere stato l'unico italiano invitato a questa prestigiosa manifestazione, complimenti per il successo e grazie per avercela fatta vivere attraverso un piacevolissimo articolo. Era presente anche ROBERTO GIOBBI – nostro "agente" dalla Svizzera – che si esibisce su queste pagine con un altro dei suoi eccezionali effetti. Sempre per la **cartomagia** questo numero segna il debutto di ROBERTO FOLCARI, con un vecchio principio in una piacevolissima ed attuale presentazione. Gli amanti del **mentalismo** troveranno invece pane, per le loro menti, negli articoli di PHIL GOLDSTEIN e di ALFONSO BARTOLACCI. I seguaci della **magia generale** non potranno non essere soddisfatti dalla presenza delle due prestigiose firme di FANTASIO e MARCONICK. I topi di biblioteca si emozioneranno per la recensione del più importante libro fino ad oggi uscito in prestigiazione ovvero: THE ENCYCLOPEDIC DICTIONARY OF MAGIC di BART WHALEY edito dalla casa magica americana JEFF BUSBY MAGIC INC. che sempre su queste pagine vi presentiamo e dalla quale potrete, volendo, ordinare direttamente, risparmiando tempo e, forse, anche denaro. Ma il vero "SCOOP" dell'anno è senza dubbio la PUBBLICAZIONE, IN LINGUA ITALIANA, dello STATUTO della F.I.S.M. e del REGOLAMENTO DEI CONCORSI e con l'avvicinarsi del F.I.S.M. 1991, crediamo di avere offerto a tutta la magia italiana, IN ANTEPRIMA, un grande servizio. Ma le sorprese di questo numero non finiscono qui, sfogliatelo con attenzione e scoprirete anche che cosa è: VIP MAGIC.

1
INCONTRO CON BOB BROWN

4
AGGIORNAMENTO SUI TREND DI VENDITA E PROMOZIONALI
Bob Brown

5
SCAMBIO DI UN MAZZO DI CARTE
R. Giobbi

8
NONA DIMENSIONE
P. Goldstein

10
NOVITÀ: CASE MAGICHE
T. Binarelli

11
UN LIBRO È MEGLIO!
G. P. Zelli

12
TELEPATIA
A. Bartolacci

13
IL CONGRESSO DI KITAKYUSHU
A. Paviato

18
IMITAZIONE ed INTERPRETAZIONE
T. Binarelli

21
.... NEL MEZZO DEL CAMMIN DI NOSTRA F.I.S.M.
G.P. Zelli

22
TUTTO SULLA F.I.S.M.
Redazionale

26
IL NUOVO BASTONE XX SECOLO
Fantasio

28
ANCORA SUL XX SECOLO
Marconick

30
LA CORDA INDIANA
Marconick

31
RAIN MAN
R. Folcari

33
DALLA REDAZIONE

Direttore responsabile:
Alessandro Binarelli

Direttore:
Tony Binarelli

Coordinamento:
Remo Pannain

Comitato di Redazione:
Luca d'Agostini
Francesco Duranti
Marco Fida
Milan Holc
Fernando Riccardi

In Redazione:
Alfonso Bartolacci
Franco Contigliozzi
Diego Spinelli
Claudio Pizzuti
Franco Silvi

In segreteria:
Iole Chiarinelli
Costanza Crescimbeni
M. Angela Perin

Hanno collaborato:
B. Brown
R. Giobbi
P. Goldstein
G.P. Zelli
A. Paviato
Fantasio
Marconick
R. Folcari

Fotografie di:
A. Paviato
G. Leone
P. Laganà
SIRLIN PHOTOGRAPHERS U.S.A.

Disegni di:
R. Giobbi
L. Riccardi

Stampato da:
Tipolitografia Petrucci
Via B. Annarumi, 19
00045 Genzano
Tel. 9396070

Fotocomposto da:
Tecnografica di Bonanni Clemente
Via E. De Amicis, 54
00045 Genzano
Tel. 9397596

Ai sensi dell'art. 2, 3° comma, lettera i, del D.P.R. 26/10/72, n. 633, applicabile per l'art. 22 della L. 25/2/1987 n. 67 la cessione della rivista è esclusa dal campo di applicazione dell'IVA.

COPYRIGHT 1987 – Marchio registrato in Italia e all'Estero (Trade Mark registered in Italy and abroad). Tutti i diritti riservati. Vietata la riproduzione.

QUI MAGIA viene inviata, bimestralmente, solo per abbonamento

Autorizzazione del tribunale di Roma n. 125/88 - 1 marzo 1988

Editore: Playmagic S.r.l.
VIA MONTAIONE 12 - 00139 ROMA
Tel. 06/8108393

BOB BROWN

Realizzare, promuovere, vendere, e pubblicizzare la magia da tutte le capitali del mondo

Anche se le schiere dei "maghi" non sono poi così ampie come sarebbe auspicabile, stiamo svolgendo un censimento italiano della prestigiazione, interpellando e facendo affidamento alla cortesia ed alla collaborazione dei Presidenti dei vari circoli e dei Gruppi regionali, ed anche se molti non hanno ancora risposto, i primi dati che abbiamo ricevuto non sono certo confortanti, come tutti potranno rilevare dalla valutazione tecnica ed artistica che pubblicheremo nel prossimo numero di QUI MAGIA.

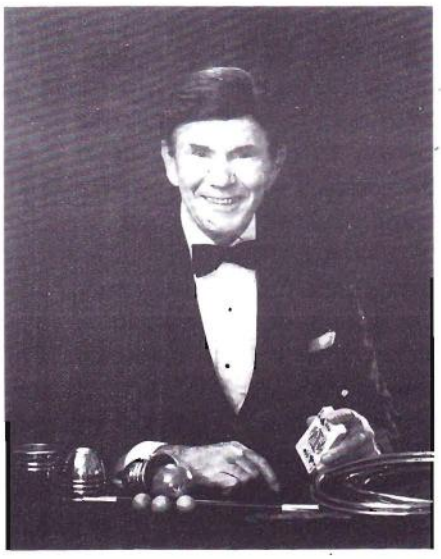
Ciò malgrado molti, giovani e meno, dopo essere stati, per qualche anno dei "dilettanti" od "amatori" cercano di cavalcare la tigre del "semi-professionismo" o addirittura del "professionismo".

Non sempre il risultato ottenuto è soddisfacente, anche se da un punto di vista, meramente tecnico, alcuni di questi sono preparati, hanno dei bei numeri e la loro validità scenica è stata anche confermata dalla vincita di qualche concorso e dalla approvazione del mondo che li circonda (parenti ed amici), ciò malgrado non riescono ad emergere e non riescono ad uscire da un certo "limbo".

Probabilmente la causa non va ricercata nella mancanza dell'ultimo straordinario effetto, ma soprattutto nella mancanza di conoscenza del mondo dello spettacolo, in cui intendono inserirsi, nella MANCATA COMUNICAZIONE a questo mondo e in una IMMAGINE o "LOOK" che non li valorizza e quindi non gli consente di camminare sulla strada che porta al successo.

QUI MAGIA, si propone quindi di colmare questa lacuna culturale ed è per questo che abbiamo affidato il problema ad un grande esperto americano, di promozione e pubblicità: BOB BROWN, illusionista di vaglia egli stesso.

In una serie di SETTE ARTICOLI, di cui iniziamo la pubblicazione da questo numero BOB BROWN, esamina e spiega tutti i momenti della comunicazione e della creazione della immagine di un professionista. Corredati da numerose foto esplicative, siamo certi che riscuoteranno l'interesse dei nostri lettori, mà lasciamo la parola allo stesso autore che campeggia anche sulla copertina di questo numero. (n.d.r.)



Bob Brown

Bob Brown, con i suoi shows annuali in tutti i continenti, ha una vita eccitante e movimentata di intrattenitore-prestigiatore internazionale. Fa un uso molto intelligente delle opportunità pubblicitarie che gli si offrono. Durante i suoi viaggi contatta la stampa e realizza molte interviste. Le sue dichiarazioni, in decine di lingue, hanno contribuito a renderlo popolare in ogni parte del mondo.

"Non dimenticheremo mai il nome di Bob Brown... Il tuo show è fantastico e pieno di sorprese... la combinazione tra humor e mistero rende lo show interessantissimo... Siamo felici di aver potuto assistere ad uno show di un artista fantastico come te al Copacabane... Il tuo show mostra che un buon prestigiatore riesce ad intrattenere e crea un'atmosfera con il pubblico, anche in un periodo in cui la gente è sovraesposta ai messaggi della televisione... Il tuo show nei nightclubs e nelle sale da pranzo e nelle feste private è davvero molto apprezzato... la tua flessibilità è sorprendente... Siamo stati impressionati dal tuo show... Vogliamo ringraziarti per le magnifiche relazioni pubbliche ed il grande divertimento che hai portato nell'hotel... Il tuo show era veloce e colorato... La cosa più apprezzata è stato il fatto che ti sei inserito così bene tra i clienti... I nostri clienti sono rimasti soddisfatti della tua magia, li hai conquistati...".

Queste sono solo poche delle cose positive che sono state dette su Bob Brown dai proprietari dei club e degli hotel di lusso in cui si è esibito. Il successo della sua carriera negli ultimi 18 anni è un tipico esempio di buona amministrazione, associata con un buon professionismo ed una intelligente promozione: tutti elementi che insieme possono portare alla vetta della scala professionale, dove facilmente si ottengono ingaggi

in hotels e clubs di tutto il mondo.
I programmi di Bob sono esaltanti, e viaggia intorno al mondo presentando i suoi spettacoli nei posti più eleganti del mondo. Si incontra sempre con giornalisti televisivi e dei mass-media, creando intorno a se una grande pubblicità dovunque vada. Bob ha presentato il suo show in Inghilterra, Francia, Germania, Svizzera, Copenhagen, Spagna, Monaco, Italia, Belgio, Canada, Hong Kong, Singapore, Tokyo, Osaka, Rio de Janeiro, Buenos Aires, Santiago, Cile, Budapest, Karlovy, Cecoslovacchia, Corsica, Seoul e naturalmente Stati Uniti. In un momento in cui è difficile battere la concorrenza della TV, le esperienze di Bob dovrebbero essere ben esaminate.
Durante la sua carriera, Bob ha presentato i suoi shows davanti a molte personalità e famiglie reali, tra gli altri il Presidente del Cile, i membri del Gabinetto del Primo Ministro dell'Egitto, il Principe Ranieri e la Principessa Grace di Monaco, il Principe Alberto del Belgio, il Principe Troubetzkoy di Russia, l'ambasciatore dell'Arabia Saudita e molti altri. Queste esperienze hanno aggiunto un tocco di eleganza al suo show; prova inoltre che tra le persone che possono permettersi qualsiasi tipo di intrattenimento, Bob riesce a soddisfare la voglia di divertimento della gente.
Bob è intervenuto anche in molte riunioni per maghi, come la National Convention SAM a Boston, la National Convention IBM a San Diego, la Convention Giapponese a Tokyo, all' "It's Magic Show" di Hollywood, la Convention FISM in Belgio, Svizzera, e Spagna, la "Magic Hands" in Germania ed altre numerose riunioni. Bob è anche apparso in televisione in molti paesi sempre con grande successo. Bob è una persona che sa come vendere la sua arte e questo è ciò che conta se vuoi competere nel mondo attuale.
Bob Brown è nato a Sacramento, California. Ha cominciato ad interessarsi alla magia dopo aver ricevuto in regalo una serie di attrezzi per prestigiatore, per Natale. Il Natale successivo ne ebbe altri e poi altri ancora, sempre più raffinati. Iniziò a frequentare la biblioteca locale e a leggere Modern Magic di Hoffman. Era così eccitante vedere quei miracoli che si realizzavano sotto i suoi occhi e riuscire a ripeterli davanti a tante persone. Ma vi erano dei problemi. Egli presto scoprì che la magia costava troppo per un ragazzo della sua età, che proveniva da una famiglia povera. Fortunatamente era un ragazzo molto creativo e pieno di immaginazione. Subito scoprì che la biblioteca pubblica aveva a disposizione un piccolo tesoro ad un bassissimo costo. Quindi cominciò a studiare per scoprire i segreti dell'universo e passò ore ed ore ad esercitarsi, ogni giorno aggiungendo pratica alla sua esperienza. Circa un anno dopo, ebbe l'occasione di assistere all'auditorium locale allo show Francisco The Magician (Arthur Bull). Dopo ciò seppe della famosa Compagnia Thayer Magic, dove cominciò ad investire tutti i suoi risparmi. Bob acquistò tanti trucchi negli anni della scuola secondaria e il suo interesse continuava a crescere, come la sua abilità. In questo periodo iniziò ad interessarsi ai giochi di prestigio. Negli anni del College iniziò ad esibirsi per riuscire a pagarsi il corso universitario. Durante il servizio militare si interessò (1942-1946) delle tecniche del gioco d'azzardo e della presentazione di giochi ravvicinati con le carte. Finito questo periodo, ritornò a casa e si occupò di programmazione finanziaria, lasciando da parte la magia per parecchi anni. Gradualmente poi iniziò a combinare le sue nozioni di vendita, promozione e magia. Il suo interesse si riaccese e di qui iniziò la sua carriera verso il top! Era il 1967 quando Bob cominciò ad avere le prime richieste internazionali. Quando qualcuno gli chiede se ci sono stati momenti particolarmente importanti che lo hanno portato alla notorietà, lui risponde che *"non ce ne sono stati... solo una crescita costante, mentre continuavo a spendere tutti i miei soldi nella pratica e promozione della magia."* Bob crede che la pubblicità professionale di grande qualità sia la chiave del successo. Crede nella tecnica "a valanga" nel successo delle vendite – presentare velocemente al cliente un gran numero di articoli nuovi. Crede anche nell'uso del colore nelle foto e nei posters, come parte delle presentazioni di vendita. Ritiene che le lettere di qualità dopo lo show siano importanti. Bob invia una breve presentazione di magia alla direzione prima di ogni rappresentazione. Sono anni che Bob usa belle donne nei suoi spettacoli. Lui crede che sia una parte molto importante dello show. Iniziò 20 anni fa con la prima assistente **IRIS**, che è stata Miss Inghilterra. Ora c'è **BRENDA** una prestigiatrice lei stessa, che lo aiuta moltissimo; **BOB** e **BRENDA** sono un team, Maghi conosciuti internazionalmente. Bob ha quattro agenti – uno negli Stati Uniti, uno in Europa, uno in America del Sud ed uno addirittura in Oriente! Anche con l'aiuto di questi agenti, Bob si procura il 50% degli spettacoli da se, tramite contatto diretto con i suoi clienti. La manipolazione delle carte gli è stata insegnata dal grande Channing Pollock nel 1967. Negli ultimi 20 anni, ha effettuato solo piccoli cambiamenti. Per 18 anni un numero, che era eseguito in gran parte da Brenda, oltre che da lui, ha fatto parte del loro show. Rappresenta la magia di ogni parte del mondo. Bob effettua anche una rappresentazione dei fenomeni psichici che ha ormai 10 anni di età. E poi, naturalmente, ha altri numeri che di volta in volta adatta alle situazioni. Bob è anche un intrattenitore di grande esperienza. Quando gli viene chiesto chi tra i suoi colleghi preferisca, egli risponde "***DAI VER-***

NON, per essere il più grande gentiluomo, maestro e mago che io abbia mai incontrato...; ***CHANNING POLLOCK*** *per essere il pioniere del numero con i colombi e per la sua bravura nella manipolazione che può essere solo paragonata a quella di* ***CARDINI; SHIMADA****, per i colori ed i profumi orientali che ha portato nel mondo della magia;* ***SIEGFRIED e ROY*** *per il loro grande lavoro con gli animali di grande taglia;* ***DOUG HENNING e DAVID COPPERFIELD*** *per le loro idee nuove nella presentazione della magia in combinazione con il teatro;* ***HARRY BLACKSTONE*** *per le sue presentazioni divertenti;* ***MARK WILSON*** *per la sua capacità di proporre la magia, anni avanti rispetto agli altri nel portare la magia al grande pubblico;* ***ALDO RICHIARDI*** *per il suo show, tra i più drammatici ed eccitanti del mondo;* ***PETER REVEEN*** *per l'uso che fa della lingha inglese nei suoi spettacoli;* ***MARVYN ROY*** *per essere così particolare e ciò si riscontra anche nel suo spettacolo che non sarà mai copiato; e* ***PETER PIT*** *per essere un grande professionista... e se ne ho dimenticato qualcuno... mi scuso..."*

I programmi futuri di Bob sono di continuare sullo stesso filone che lo ha visto protagonista negli ultimi 20 anni, presentando e promuovendo la magia di Brenda e Bob. Bob dice di amare la sfida di far avverare i sogni del pubblico. Il nostro spettacolo si intitola: "La magia di far credere".

BOB BROWN & BRENDA

Vari elementi, come una scaletta, (come nella foto) danno a Brenda la possibilità di mostrarsi in modo anticonvenzionale. Questa fotografia offre: sex-appeal, giovinezza e personalità.

Questo è il nr. 5/settembre/ottobre 1989; il nr. 6/novembre/dicembre 1989, lo riceverete entro il mese di ottobre. Il vostro abbonamento scade il 31 DICEMBRE. Provvedete a rinnovarlo, prima della scadenza, riceverete il favoloso omaggio ideato per il 1990.

Per l'abbonamento compilate, in ogni sua parte, l'allegato modulo.

Aggiornamento sui trend di vendita e promozionali

Bob Brown

Un nuovo strumento molto sofisticato sta prendendo piede tra il pubblico degli acquirenti. È chiamato "psicografico" e viene usato da uomini d'affari e liberi professionisti. Molto semplicemente, lo "psicografico" determina cosa attrae le varie persone, basandosi sulla teoria che età, genere, guadagni, cultura, ed altri fattori sociali aiutano a determinare che tipo di beni e servizi essi desiderino.

Studiato per la prima volta alla fine degli anni '70 dalla SRI International, una società che ha sede a Menlo Park e da Yankelovich, Shelley and White inc., una azienda di ricerca di mercato con sede a New York, lo studio dello psicografico ha dato per anni agli addetti del mercato un soddisfacente metodo per soddisfare più facilmente la clientela potenziale. Recentemente, liberi professionisti ed uomini d'affari stanno cominciando ad interessarsi a questo insolito metodo di ricerca. Lo psicografico determinerà il tipo di spettatore che sarà più interessato al tuo spettacolo e quello che probabilmente gradirà ciò che mostrerai durante il tuo show. Gli artisti hanno bisogno di sapere quello che piace di più alla gente del loro spettacolo, se il pubblico gradisce di più i trucchi ravvicinati, sul palcoscenico, la personalità, la voce, il modo di fare, i costumi, il tipo di materiale usato, la musica ecc.

Il fine a lungo termine è quello di creare una sorta di "pacchetto sensitivo" che includa la tua immagine, le attrezzature dello show, i costumi e l'abbigliamento, la pubblicità e la presentazione. Atti mentali e fisici portano un'atmosfera indiretta di intelligenza e formalità, che puoi tentare di cambiare, in base al tipo di pubblico che vuoi attrarre per i tuoi servizi professionali. La clientela ed il pubblico non sempre sa esattamente perchè gradisce un tipo di presentatore piuttosto che un altro. Non sa perchè vorrebbe tornare a vedere uno spettacolo. È qualcosa che agisce solo al loro livello inconscio.

Sviluppa un'immagine di buona organizzazione delle tue operazioni, con veloci telefonate e colloqui personali. Durante una presentazione ravvicinata, un'immagine di ordine porta un messaggio di padronanza delle tue azioni in ogni situazione. Lo stesso succede con l'attrezzatura del tuo palcoscenico e la coreografia del tuo show. Lo scopo è quello di aiutare le persone a cambiare il modo in cui vedono ora la tua immagine e la tua capacità.

La straordinaria lievitazione eseguita da Bob Brown e Brenda che molti ricorderanno di aver visto al BO '83.

Se hai capacità di mercato, ma ti manca l'abilità organizzativa o lo staff che sia in grado di seguire le tue idee, allora il risultato non verrà. Non puoi dare servizi o abilità al di la della tua capacità di produrre. Se lo fai i risultati finiranno per darti torto. Nessuno può offrire tutti i servizi relativi al mestiere di mago-intrattenitore: palcoscenico, trucchi ravvicinati, TV, show, magia mentale e psichica, illusionismo ecc. Sii onesto con te stesso e con il pubblico.

La lista che segue può esserti utile per misurare la tua capacità con l'aiuto dello "psicografico" del tuo cliente o agente-tipo. Chiediti se i richiami seguenti sono comunicati a colui che guarda: **ritmo e movimento, sex appeal, gioventù, personalità, gentilezza, colore, commedia, sentimento, nostalgia, situazione, azione fisica.**

Vari sostegni, come una sedia di vimini o una scaletta (come nella foto) danno l'oppotunità a Brenda di mostrarsi in un modo anticonvenzionale. Queste immagini offrono: sex appeal, giovinezza, personalità, colore; usiamo fotografie a colori nel nostro "portfolio". Sviluppando la pubblicità, i costumi e gli optionals con lo psicografico della nostra clientela e del nostro pubblico riusciremo a soddisfare le richieste del nostro mercato.

SCAMBIO DI UN MAZZO DI CARTE

"La carta attraverso il fazzoletto"

R. Giobbi

INTRODUZIONE:
Anzitutto ci sono tre tipi di manipolazione del mazzo di carte: manipolazione tecnica, a effetto e truccata. In poche parole, le manipolazioni tecniche non richiedono il contesto di un effetto e possono essere fatte in ogni momento.
Sfortunatamente non ci sono molte buone manipolazioni in questa categoria e la maggior parte si effettuano stando seduti e mescolando per dare una sottolineatura tecnica – ciò limita le specifiche applicazioni e rende difficili i loro usi professionali. Ancora meno se ne possono fare stando in piedi. La seconda categoria comprende manipolazioni che ricorrono nel corso della presentazione di un effetto. Di solito ci sono le migliori manipolazioni di mazzi di carte perchè queste possono essere più ingannevoli. La tecnica che sto per descrivere appartiene alla terza categoria delle "manipolazioni truccate", nonostante questa abbia bisogno di uno specifico procedimento per essere effettuata. Di solito la manipolazione che ricorre prima o esattamente dopo il procedimento. Nel nostro caso il procedimento è il classico della "Carta attraverso il fazzoletto" che nonostante un effetto assai vecchio, è un trucco di carte ancora in uso, molto forte e commerciale. Una descrizione di questo effetto può essere trovata in molte fonti, che sono elencate alla fine di questo articolo. Vi darò anche un breve profilo di un metodo e una manipolazione raccomandati.

MATERIALI:
1. Un mazzo di carte.
2. Un fazzoletto da uomo spesso. Oggi i fazzoletti sono di solito fatti con materiali non molto spessi. Perciò porto spesso un fazzoletto da taschino (il mio è in seta) per fare questo gioco o qualsiasi altro gioco dove è necessario un fazzoletto.
3. Un pennarello.
4. Un "mazzo freddo" (secondo mazzo di carte) per lo scambio, naturalmente.

PREPARAZIONE:
Mettete il "mazzo freddo" con la facciata verso il vostro corpo nella tasca esterna destra della vostra giacca. Mettete la penna nello stesso posto. Il fazzoletto va nella tasca sinistra dei pantaloni.

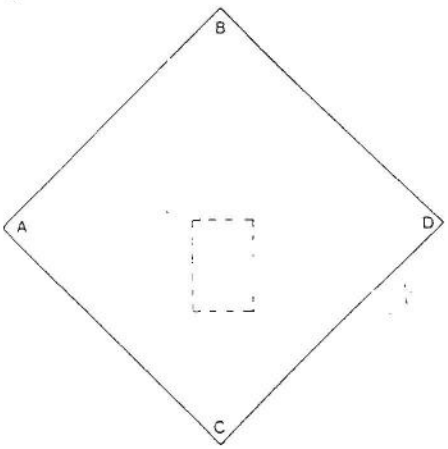


Figura 1. La posizione del mazzo nel fazzoletto. La mano destra e la carta nascosta sono state spostate, ma come nell'illustrazione, l'angolo C dovrebbe restare sull'avambraccio destro.

CARTA ATTRAVERSO IL FAZZOLETTO
Iniziate mostrando la carta attraverso il fazzoletto. Ecco un breve profilo di come si esegue. Prendete una carta selezionata da un mazzo mescolato (è importante che voi iniziate a mettere in evidenza che mescolate il mazzo a questo punto). Tirate fuori la penna e segnate la carta – non rimettete via la penna, ma lasciatela sul tavolo in modo che sia visibile allo spettatore.
Prendete la carta firmata e controllatene il dorso. Tenete il mazzo nella mano sinistra per la distribuzione. Dite che avete bisogno di un fazzoletto. Mettete la mano destra nella tasca destra dei pantaloni e non trovate niente (un'altra, e forse più logica, possibilità sarebbe quella di tirar fuori un fazzoletto usato e poi rimetterlo a posto perchè "non adatto").
Guardate il pubblico quando trasferite il mazzo nella mano destra che impugnerà le carte dall'alto con facilità con il palmo della mano. Mettete la mano sinistra nella tasca e tirate fuori il fazzoletto che consegnerete immediatamente ad uno spettatore alla vostra sinistra. Sotto questa indicazione errata la mano destra nasconderà la prima carta.
Tirate fuori il fazzoletto con la mano sinistra mentre la mano destra passa il mazzo allo stesso spettatore per mescolarlo. Passate il fazzoletto nella mano destra, così da coprire bene la carta nascosta. Spiegate il fazzoletto nel palmo aperto della mano destra

(fate attenzione a non far vedere la carta nascosta) e chiedete allo spettatore di mettere il mazzo mescolato sul fazzoletto. La figura 1 mostra la posizione del fazzoletto e del mazzo. La mano destra è stata tolta dal disegno ma notate che l'angolo C dovrebbe posare sull'avambraccio destro.

Il mazzo è situato esattamente sopra la carta nascosta. Piegate l'angolo B verso il basso affinchè coincida con l'angolo C. Piegate gli angoli A e D sotto il mazzo, così da facilitare la selezione (naturalmente dovete spostare la mano destra). Le figure 2 e 3 mostrano il procedimento di piegatura senza le mani.

Prendete i quattro angoli del fazzoletto con la mano destra (figura 4) in modo da effettuare la "tenuta" più facilmente e agitate leggermente il mazzo.

La carta selezionata sarà lentamente visibile come se penetrasse il fazzoletto – veramente un buon effetto. Lasciate cadere la carta sul tavolo.

LO SCAMBIO DEL MAZZO.

Mentre il pubblico è stupito da questo effetto, avviene lo scambio del mazzo.

Con la mano sinistra afferrate il mazzo dalla parte frontale, attraverso il fazzoletto, in posizione per distribuirlo e con la mano destra aprite il fazzoletto e lasciate cadere i quatto angoli come mostrato nella figura 5.

Con la mano destra prendete la penna che si trova ancora sul tavolo vicino allo spettatore sulla sinistra e rimettetela nella tasca destra della giacca. Appena mettete la mano in tasca lasciate la penna e tenete il "mazzo freddo" come nel palmo di un giocatore – la figura 6 mostra questa presa – il pollice e il mignolo della mano destra tengono il mazzo per i bordi lunghi e le altre tre dita si piegano leggermente sull'estremità della parte frontale del mazzo. Nessun tentativo andrebbe fatto per nascondere il mazzo nel palmo – siate sicuri che avrete una buona presa del mazzo; non ci sarà modo per qualsiasi spettatore di intravedere qualcosa, sarà come se il mazzo fosse tirato fuori durante i movimenti seguenti.

CARICAMENTO.

Tutte le azioni descritte in questo passo dovranno sembrare come un movimento continuo. Ciò che dovete fare apparentemente, è prendere il mazzo (ancora sul fazzoletto nella mano sinistra in posizione di distribuzione) con la mano destra e metterlo sul tavolo. Questo è tutto ciò che interessa agli spettatori. Poi, con la mano sinistra rimettete il fazzoletto nella tasca. Ricordatevi tutto questo mentre comunicate le istruzioni di quello che state facendo.

Appena con la mano destra tenete il "mazzo freddo" nella presa sopra descritta, questo esce fuori e si muove verso il mazzo nella mano sinistra. Il "mazzo freddo" è per il momento situato circa 5 cm. in avanti sul mazzo; spostate il pollice destro dalla parte più lunga sinistra del "mazzo freddo" e portate il mazzo originale leggermente più in basso nella mano sinistra nella posizione di distribuzione. Così il fondo del mazzo è ora effettivamente coperto da tutti i punti di vista dalle piegature del fazzoletto. Con la mano destra tirate immediatamente in avanti il mazzo (figura 7) e ponetelo sul tavolo, girandolo verso l'alto.

Controllate i vostri tempi.

Immaginate che il mazzo nella mano sinistra è molto caldo e il "mazzo freddo tocca e va", rimanendo circa un secondo sul mazzo sinistro. La miglior cosa da fare è usare un andamento usuale attraverso tutte le azioni senza il "mazzo freddo" nella mano destra. Poi provate a imitare gli esatti movimenti mentre manipolate il "mazzo freddo". Ecco una buona situazione dove osservare voi stessi in un video è molto meglio che fare pratica davanti ad uno specchio.

Se vi girate di poco (meno di un quarto di giro è sufficiente) verso destra, il mazzo nella mano destra sarà praticamente coperto da tutti i punti di vista.

Appena con la mano destra avrete messo il "mazzo freddo" sul tavolo, tornate a tenere il fazzoletto (e attraverso questo, il mazzo) dalla parte anteriore e con la mano sinistra piegatelo insieme. Questa non è una chiara azione di piegamento ma una piuttosto casuale. Eventualmente con la mano sinistra mettete il fazzoletto (e il mazzo nascosto in esso) dentro la tasca destra interna della vostra giacca.

Se la moda lo permette potete anche mettere il fazzoletto nella tasca sinistra dei pantaloni; personalmente preferisco usare la mia giacca, poichè i pantaloni potrebbero sembrare un pò troppo gonfi.

COMMENTI:

Non lasciatevi spaventare dalla lunga descrizione di questa tecnica – se vi spaventasse, sorvolereste una delle migliori manipolazioni disponibili di un mazzo di carte. Se fate questa manipolazione un paio di volte davanti uno specchio o una cinepresa, sarete subito convinti di questo effetto.

Quando tirate fuori la mano destra dalla tasca, tenendo il mazzo con la presa dell'avambraccio, delle volte la giacca tende a muoversi. Per evitare ciò, ho attaccato alcuni piombi (ne servono molto pochi) in fondo alla parte destra della mia giacca – ciò la tiene ben distesa. Se è troppo complicato mettete le chiavi in tasca. Questo consiglio viene da Markus Henzi, dalla Svizzera, che usa la manipolazione nelle sue rappresentazioni con grande successo.

La manipolazione appena descritta è stata fatta usando un mazzo di carte sciolto. Ovviamente lo stesso effetto può essere reso mettendo il mazzo, meno la carta scoperta, nella custodia delle carte (lasciatelo fare allo spettatore dopo che ha mescolato il mazzo di carte). Così si fa entrare la carta nella custodia e nel fazzoletto.

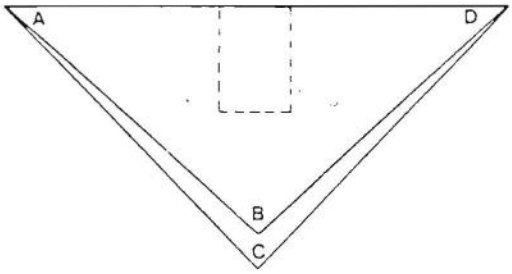


Figura 2. L'angolo B viene piegato sull'angolo C, coprendo il mazzo di carte.

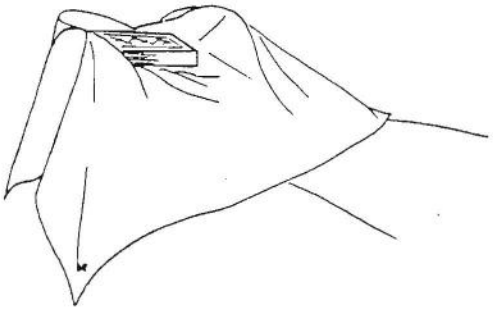


Figura 5. Aprite il fazzoletto intorno al mazzo.

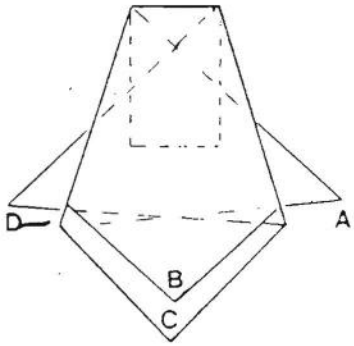


Figura 3. Gli angoli D e A sono incrociati sotto il mazzo, che è all'interno, e la carta nascosta che è al di sotto.

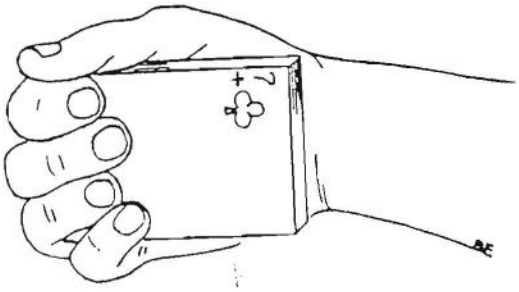


Figura 6. Il mazzo freddo è tenuto nel palmo di una mano del giocatore. Il pollice e il mignolo della mano destra tengono il mazzo per i bordi lunghi e le altre tre dita si piegano leggermente sull'estremità della parte frontale del mazzo.

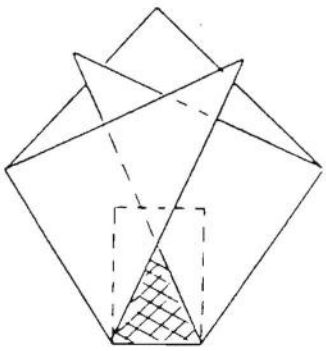


Figura 4. La mano destra tiene il fazzoletto per i quattro angoli, in modo da effettuare la caduta facilitata dal basso. Notate che mentre il fazzoletto nasconde il colore della carta, con i lati più lunghi del mazzo, gli angoli della parte inferiore non sono presi nelle pieghe.

REFERENZE:
Ecco alcune fonti dalle quali sono presi differenti metodi e manipolazioni della stessa premessa.
Hugard, Jean e Frederick Braue, THE ROYAL ROAD TO CARD MAGIC, "Mazzo bendato" p. 173.
Ganson, Lewis, DAI VERNON'S FURTHER INNER SECRETS OF CARD MAGIC, "Un'altro trucco di Larry Gray", p. 57 Supreme, Inghilterra.
Simon, Frank, VERSATILE CARD MAGIC, p. 27 "A.P.E.", p. 27, Magical Pubblications.
Fulves, Karl, Editor, EPILOGUE, Edizione dell'11 marzo 1971, Daleys's Card Thru Hank di Martin Gardner, p. 7.

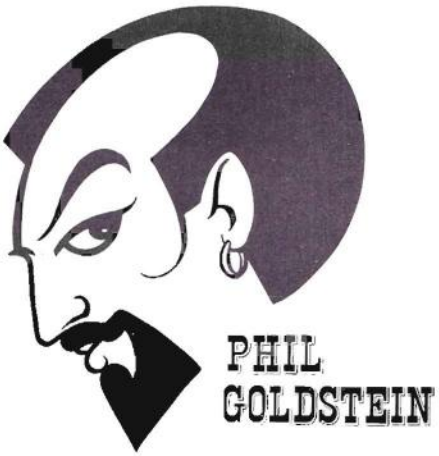
Le illustrazioni di questo articolo sono a cura di Roberto Giobbi.

Figura 7. Il fondo del mazzo è ora completamente coperto da tutti i punti di vista delle pieghe del fazzoletto. Con la mano destra tirate immediatamente in avanti il mazzo freddo.

NONA DIMENSIONE

Phil Goldstein

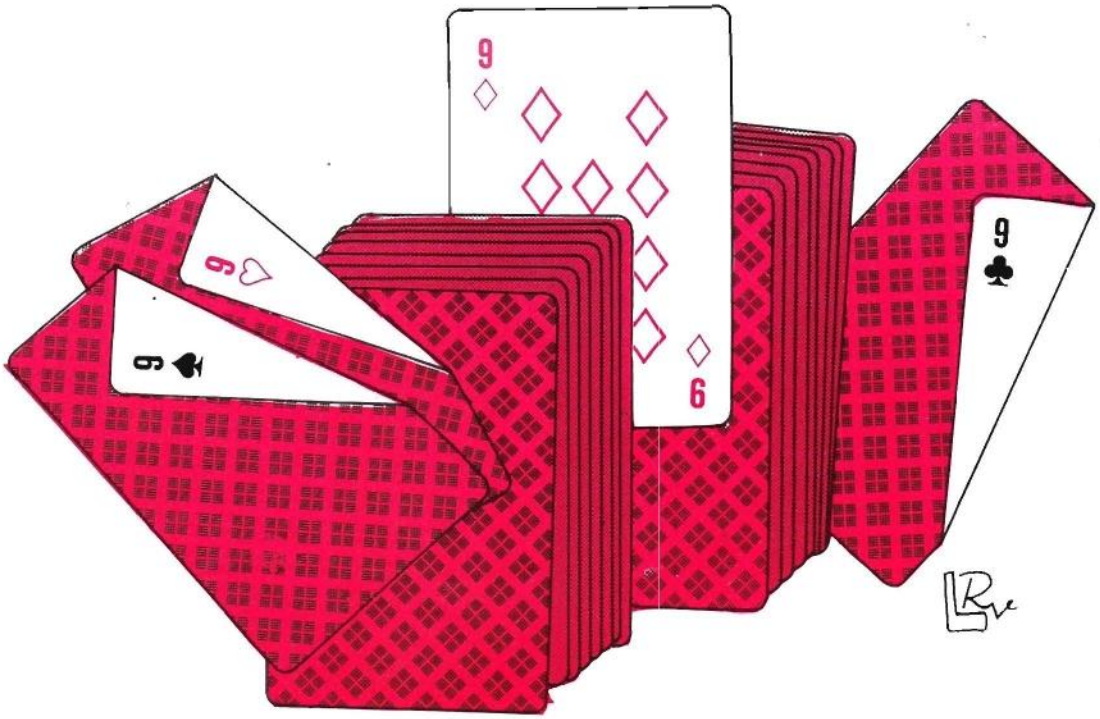
PREMESSA:
Quando l'anno scorso ho fatto la mia conferenza a Milano la routine che vi presenterò, fu una di quelle seguite con maggior interesse dai prestigiatori presenti.
Spero che anche voi ne sarete altrettanto interessati.
È basata sulla combinazione di vecchissimi principi che combinati insieme danno una immediata dimostrazione di coincidenza controllata.
MATERIALE OCCORRENTE: un mazzo di carte.
MODUS OPERANDI:
Prendete un mazzo di carte e dichiarate che preparerete una predizione. Giratevi di dorso agli spettatori e predisponete il mazzo in questo modo: mettete un nove qualunque sulla faccia del mazzo, altri due nove qualunque sopra il mazzo e l'ultimo dei nove capovolto al centro. Giratevi nuovamente davanti al pubblico e mettete il mazzo della carte sul tavolo. Faccia in basso. Uno spettatore è pregato di tagliare il mazzo in tre parti quanto più uguali possibile. Un altro spettatore è invitato a prendere un pacchetto di sigarette che contiene delle sigarette. Mentre lo spettatore verifica l'esatto numero di sigarette Voi gli precisate che il numero delle sigarette è sicuramente superiore a 13. Lo spettatore risponde affermativamente. Vi siete procurati questa asserzione osservando il numero approssimativo di sigarette che questo spettatore



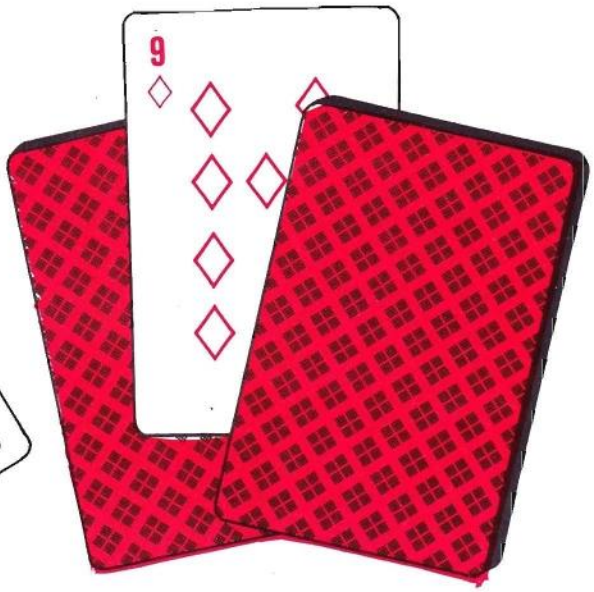
teneva prima di iniziare lo show.
È facile infatti capire questa valutazione quando lo spettatore sta accendendosi una sigaretta. Voi direte: "Ci sono troppe sigarette per il nostro gioco in quanto il valore delle carte arriva solamente a tredici e di conseguenza ridurremo a caso il loro numero. Addizioni pertanto tra loro le cifre del numero di sigarette possedute e le detragga dal numero di sigarette contate togliendole dal pacchetto. Conti ora il numero di sigarette rimaste."
Lo spettatore così istruito conterà le sigarette rimaste nel pacchetto. Il totale, stando ad una legge matematica, sarà sempre nove.
Questo nuovo totale apparirà come il risultato di un caso apparentemente fuori da ogni controllo e da voi completamente ignorato.
Un terzo spettatore è chiamato a far cadere le sigarette rimaste sopra uno qualsiasi dei tre mazzetti di carte fatti in precedenza.
Enfatizzate che trattasi di una scelta casuale e che le sigarette sono state poste a caso su uno dei tre mazzetti. Ognuno dei tre mazzetti infatti funzionerà come unica predizione del numero nove.
Se lo spettatore infatti metterà le sigarette sopra il primo mazzetto basterà girare tutti e tre i mazzetti che il "nove" comparirà soltanto sul primo (l'ultima carta del 1° mazzetto precedentemente posizionata), se le metterà al centro aprite i tre mazzetti di dorso a ventaglio ed il "nove" comparirà come unica carta rivoltata nel mezzo del 2° mazzetto, se infine le metterà sul terzo basterà girare le tre carte in cima ai mazzetti per verificare che soltanto il 3° avrà un "nove".
Insomma soltanto il mazzetto di carte scelto dallo spettatore avrà la carta della predizione e cioè un "nove".
(trad. F. Riccardi)

Phil Goldstein è anche noto con il nome di MAX MAVEN ed è uno dei più affermati mentalisti americani del momento.

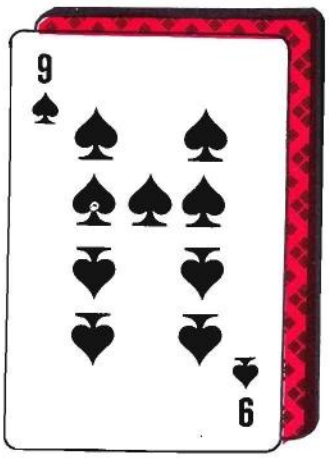
MENTALISMO



1



2



3

NOVITÀ: CASE MAGICHE

Jeff Busby
Magic, Inc.

10329 MacArthur Boulevard, Suites 5 & 6
Oakland, California 94605-5147 U.S.A.

Phone: 1-415-562-6340 anytime
Telex/TWX: 255373 JBMI UR or 6503112317 MCI UW
CompuServe® E-Plex® Electronic Mail: #76617,235
MCI Mail Electronic Mail: #311-2317

Con questa nuova rubrica iniziamo a presentarvi quelle case magiche, italiane o internazionali, che, a nostro giudizio, propongono sul mercato il materiale più interessante e nuovo, in forma non banale e quindi capace di soddisfare al meglio le esigenze dell'esecutore raffinato o del collezionista ad alto livello.

La prima di queste, ne abbiamo riprodotto sulla testata di questa pagina, il marchio di fabbrica, è la JEFF BUSBY MAGIC INC di OAKLAND, ed è particolarmente interessante in quanto oltre alla distribuzione del miglior materiale reperibile sul mercato americano ed internazionale è anche editore e produttore di libri ed effetti esclusivi ideati dalle menti più creative degli Stati Uniti.

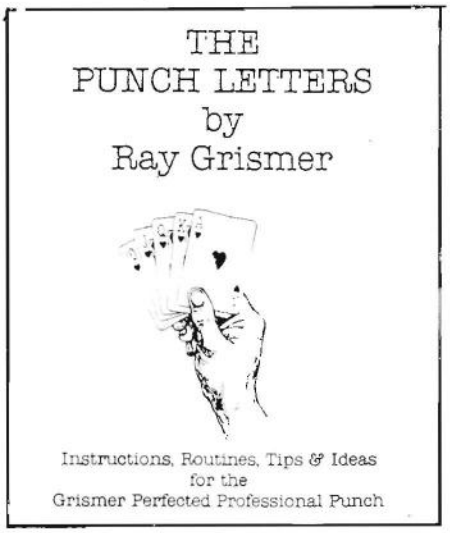
Tanto per fare un esempio sua è la realizzazione della "BENDA METALLICA" di RICHARD OSTERLIND, o la distribuzione della versione originale del PAUL FOX GIMMIC.

Un altra particolare caratteristica di questa azienda è la pubblicazione di due periodici: EPOPTICA e TAHUMATURGIST, nei quali oltre ad articoli di indubbio interesse descrive, con ricchezza di particolari, i prodotti, che di volta in volta, propone sul mercato magico.

Queste due pubblicazioni si differenziano sostanzialmente dai "fogli informativi" di molte case magiche, sia per la completezza delle spiegazioni, sia per la assoluta obiettività della descrizione che mette in grado l'acquirente di sapere, con assoluto rigore, il prodotto che riceverà in caso di ordinazioni.

Ogni prodotto è accompagnato da ampie spiegazioni, illustrate se necessario, che spesso e volentieri sono un vero e proprio libro che mette l'acquirente in grado di utilizzare al meglio il prodotto acquistato.

Proprio in questi giorni questa casa magica ha immesso sul mercato un accessorio particolarmente utile e



che DOVREBBE ESSERE POSSEDUTA DA CHIUNQUE SI INTERESSI DI CARTOMAGIA si tratta infatti del **PERFECTED PROFESSIONAL PUNCH** di RAY GRISMER.

Il **PUNCH** è un'apparecchiatura segreta che consente di creare una piccola "bozzatura" sulla faccia o sul dorso di una carta da gioco, e quindi, un mazzo così contrassegnato può essere letto con il solo tatto.

Si tratta di un sistema di segnatura delle carte che proviene dal mondo dei "BARI" e fino ad oggi questa attrezzatura era introvabile o quasi e sul mercato segreto del gioco d'azzardo era venduta a più di cento dollari.

Il PUNCH di GRISMER, distribuito dalla BUSBY, è realizzato in ottone ed acciaio e consente di contrassegnare un mazzo completo in meno di mezz'ora. L'esperto CARDICIAN o l'appassionato MENTALISTA ben capiscono come un mazzo di carte così trattato diventi un **incredibile arma per sorprendere e divertire il pubblico.**

Oltre tutto il PUNCH è accompagnato da una pubblicazione di grande formato (cm. 22 × 26) di 24 pagine, copertina cartonata e rilegato a spirale che vi dice dutto, ma proprio tutto sull'uso del PUNCH e delle sue possibili applicazioni sia per le carte da gioco che su altri oggetti. Completano l'opera una serie di routine, suggerimenti ed idee che non possono che completare il repertorio di chiunque.

Oltre tutto il prezzo del GRISMER PERFECTED PROFESSIONAL PUNCH e del relativo libro di istruzioni – THE PUNCH LETTERS – è particolarmente interessante in quanto è il seguente:

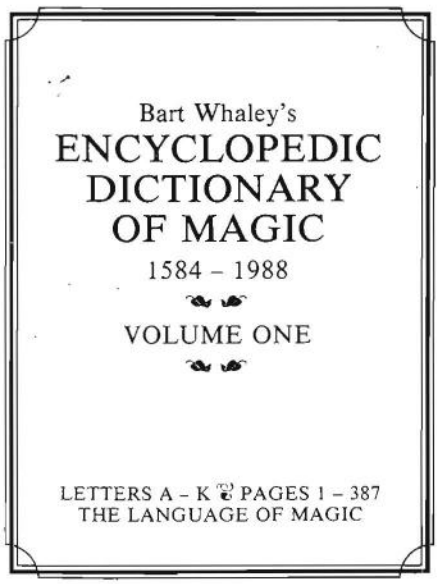
Dollari U.S.A. 25 = per attrezzo e libro, dollari 5 di spedizione, dollari 2 per l'assicurazione sulla spedizione, poco meno quindi di 50.000 lire, per ricevere, DIRETTAMENTE A CASA VOSTRA DAGLI U.S.A., uno degli attrezzi più utili attualmente sul mercato.

Per di più il pagamento può essere effettuato o con vaglia internazionale o più semplicemente con la vostra carta di credito.

Questo oggetto è stato prodotto in un limitato numero di esemplari e viene distribuito in esclusiva dalla JEFF BUSBY Magic Inc.

UN LIBRO È MEGLIO

G.P. Zelli



Frontespizio del Primo volume, dalla lettera A alla K.

BART WHALEY: THE ENCYCLOPEDIC DICTIONARY OF MAGIC – 1954 – 1988

Due volumi per complessive 287 pagine – Jeff Busby Magic Inc., 1989.

Quest'opera del Dott. Whaley passerà certamente alla storia della prestigiazione come la più completa ed unica nel suo genere.

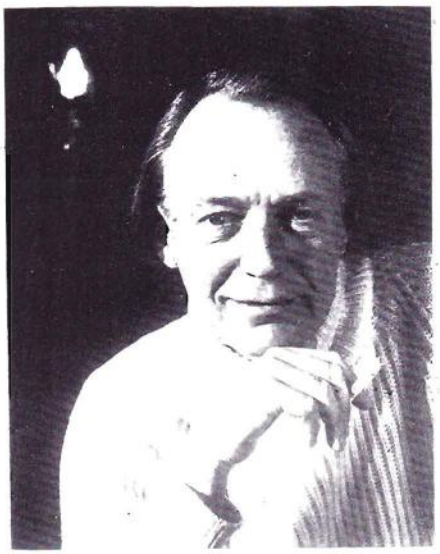
La magia, dall'epoca rinascimentale ad oggi, ha prodotto e sviluppato un suo gergo iniziatico, talvolta esoterico, che ha trovato la sua traduzione pratica nella lingua inglese.

La ricerca dell'etimo, del significato attuale con tutte le sue inevitabili varianti in un gergo tramandato spesso per via orale, la semantica e i riferimenti bibliografici che accompagnano ognuno delle migliaia di termini riportati in questo dizionario testimonia l'enorme e difficilissimo lavoro dell'Autore.

La terminologia con la quale ci esprimiamo per indicare un gioco, una mossa, un effetto, è in lingua inglese recepita, da "Abracadabra" a "Zig-Zag". Da qui la nascita di un gergo che non è usato soltanto per farci intendere da amici stranieri, ma anche tra noi italiani.

Chi non ha mai sentito o pronunciato "Faro Shuffle" o "Coin Box" o "Brain Wave Deck"? Se volete conoscere l'origine di queste espressioni gergali ed il loro esatto significato, consultate quest'opera.

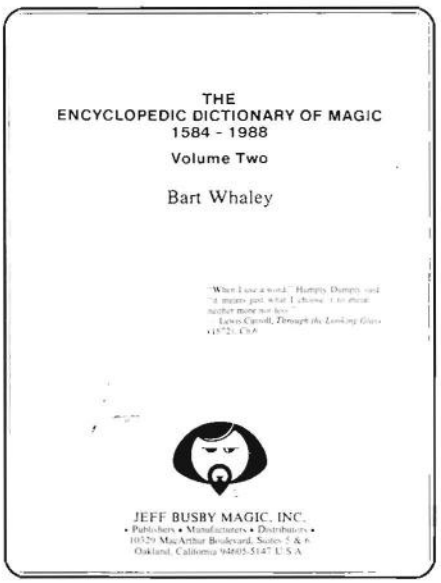
Bart Whaley ha lavorato dal 1973 al 1989 ricercando le fonti nelle biblioteche pubbliche e private, nelle raccolte di cataloghi, nelle collezioni di manoscritti e di giornali sino ad ottenere una mole veramente imponente di materiale che poi è stato intelligentemente selezionato, filtrato ed infine affidato alle stampe. Ma c'è un altro pregevole aspetto di questo libro. Le prime trenta pagine sono dedicate alla metodologia della ricerca, alle influenze che i tempi e i luoghi hanno avuto nelle variazioni delle espressioni, non solo grafiche ma anche di contenuto. A coloro che **ricercassero in questo libro nuovi giuochi o inediti effetti, dirò subito che è inutile comprare l'opera di Whaley. Ma per tutti gli altri (e mi auguro molti) che volessero conoscere la vera e completa storia della prestigiazione che si nasconde dentro le pieghe di ogni parola, questo libro è indispensabile e fondamentale. Resta da chiedersi come abbiamo fatto, fino ad oggi, a farne a meno.**



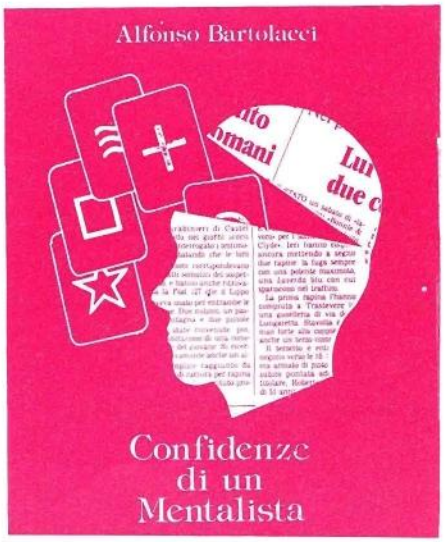
DR. BART WHALEY

L'Autore, che sta preparando un'altra opera monumentale ed esattamente il "Chi è" della magia di tutto il mondo.

Il prezzo del volume è di circa 90 dollari più la spedizione.



Copertina interna II volume dalla L alla Z.



Dopo due anni, rispetto alla pubblicazione di "CONFIDENZE DI UN MENTALISTA", ritorna, sempre per i tipi de "La Porta Magica" di Lamberto Desideri, ALFONSO BARTOLACCI (Alan King), con una nuova lecture notes, che è ovviamente legata alla sua nuova conferenza.
Questa seconda produzione che consta di ben 11 effetti che coprono tutti i possibili settori del mentalismo: Telepatia, Chiaroveggenza, Precognizione e Psicocinesi ci ripropone un autore-esecutore, sempre tutto dedito a questa specifica branca, che è sicuramente maturato sia dalla esperienza diretta dello spettacolo sia dalla ricerca sui "sacri" testi classici.
Tutti gli effetti descritti sono diretti nella loro elaborazione, facili da eseguire, per cui all'operatore non resta che dedicarsi tutto alla presentazione, talvolta possono apparire persino troppo semplici, ma bisogna ricordare come, mai come nel mentalismo, non è importante il metodo quanto la "showmanship" del suo presentatore.
La caratteristica fondamentale di questo autore, e di questo testo in particolare, non è sicuramente la originalità del metodo e dell'effetto, MA IL MOMENTO IMPORTANTE È LA RILETTURA DEI GRANDI CLASSICI (AL KORAN, CORINDA, AL MANN etc... citati nel testo) E LA LORO ESEMPLIFICAZIONE ALL'ESSENZIALE, consentendo così anche al neofita di accostarsi a questa interessante branca della prestigiazione con una relativa facilità di esecuzione con la sicurezza di poter immettere nel proprio repertorio uno o più effetti sicuri sia da un punto di vista spettacolare che esecutivo.
A completamento dell'opera sarà interessante assistere alla nuova conferenza di BARTOLACCI che saprà, ne siamo sicuri, "dal vivo" completare quanto illustrato con la propria presenza scenica e la propria presentazione.
La pubblicazione, come al solito, è prodotta con eleganza e pulizia tecnica e grafica de LA PORTA MAGICA, una delle poche case magiche italiane con una produzione editoriale che ha avuto il coraggio, a fianco di alcuni classici tradotti o prodotti, di dare spazio anche a giovani autori che sono la magia del futuro.
Il libro di 40 pagine, al prezzo contenuto di Lit 20.000 (n.d.r.) è reperibile presso La Porta Magica – Via Dessiè 2 Roma – cui ci si può rivolgere anche per le date delle conferenze dell' autore. Per dare al lettore un'idea del "lavoro" di BARTOLACCI pubblichiamo, di seguito, una delle sue più recenti "creazioni".

TELEPATIA

A. Bartolacci

EFFETTO E PRESENTAZIONE

Il mentalista si offre di dare una dimostrazione di telepatia, cercando di leggere nella mente di alcuni spettatori.
Verrà infatti chiesta a quattro o cinque di questi di concentrarsi su un semplice disegno, su un nome o su una parola di libera scelta. Per aiutare gli spettatori a visualizzare la loro scelta, verrà distribuito ad ognuno di loro un cartoncino ed un pennarello, ed ognuno potrà quindi riportare il proprio pensiero sul cartoncino ricevuto.
I cartoncini verranno poi raccolti e consegnati al mentalista il quale, senza quardarli, li metterà nel taschino da fazzoletto della giacca, in modo di averli "a contatto" sul corpo.
Lo stesso mentalista prenderà poi alcuni cartoncini e cercherà di duplicare su questi il pensiero degli spettatori: inutile dire che riuscirà perfettamente nell'impresa.

OCCORRENTE

Una ventina di cartoncini bianchi di medio formato.
Un numero di penne o pennarelli per quanti sono gli spettatori che andrete a scegliere per l'esperimento.
Dovete poi fare in modo che il vostro sarto o vostra moglie vi aiutino a creare un collegamento tra il taschino e la tasca laterale esterna della vostra giacca, scucendo semplicemente la fodera o creando un canale apposta.
Alcuni elastici / un pennarello più grosso di quelli consegnati agli spettatori.

ESECUZIONE

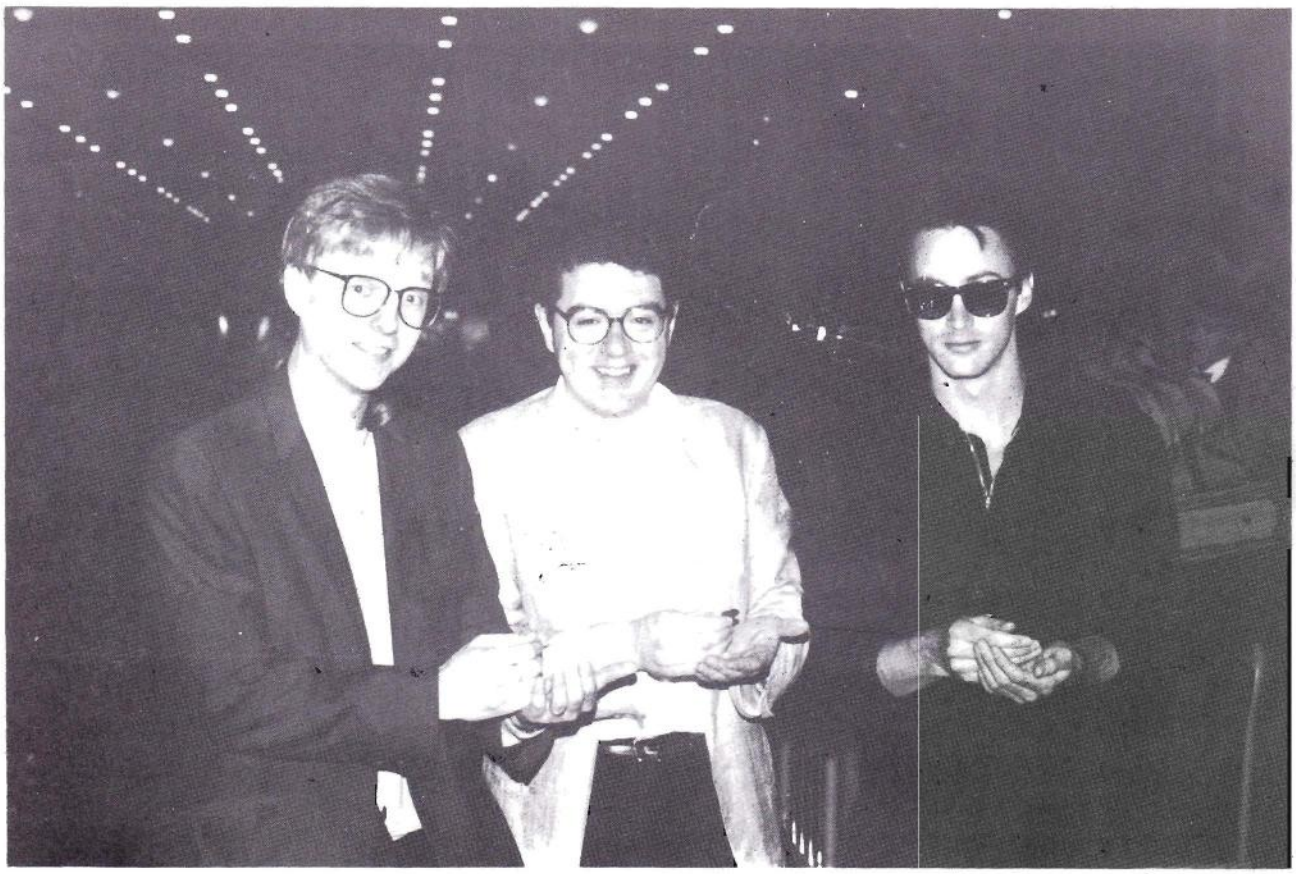
Mettete nella tasca esterna della vostra giacca tutti i cartoncini tenuti insieme da un elastico e tenete da parte sul tavolo tutti i pennarelli.
Estraete dalla vostra tasca i cartoncini, sfilatene quattro o cinque da sotto l'elastico e consegnateli, assieme ai pennarelli agli spettatori.
Rimettete i cartoncini in tasca e fate scrivere agli spettatori il loro pensiero sul cartoncino, corredandolo della proprie iniziali.
Fate ritirare i cartoncini da uno spettatore, fategleli mischiare e consegnategli un elastico perchè lo avvolga attorno ai cartoncini ritirati. Fatevi consegnare i cartoncini faccia in basso e metteteli nel taschino della vostra giacca.
Automaticamente i cartoncini scivoleranno nella tasca esterna della vostra giacca, dove si trovano già quelli bianchi.
Mettete pertanto nuovamente la mano nella tasca laterale, ritirate i cartoncini scritti dal pubblico, che tutti pensano invece essere quelli bianchi avanzati.
Estraete uno dei cartoncini dall'elastico con la faccia rivolta verso di voi, iniziate a concentrarvi e cominciate a scarabbocchiare qualcosa su questo.
È ovvio che, servendovi del vostro pennarello che ha la punta più grossa di quello usato dagli spettatori, ripassarete i contorni del disegno dello spettatore, cercando di alterarne un poco la fisionomia.
Chiamerete poi le iniziali dello spettatore, chiederete conferma del disegno e mostrerete poi quello che avete disegnato sul cartoncino. Procedete in modo analogo con tutti o parte dei disegni degli spettatori.

NOTE

Mi sembra una idea piuttosto simpatica, che ovviamente attende di essere migliorata o perfezionata. Ritengo ci siano le basi per creare un piccolo miracolo.

INTERNATIONAL MAGIC CONVENTION KITAKYUSHU

A. Paviato



Il "nostro inviato speciale" AURELIO PAVIATO con LANCE BURTON e Mr. WIWG.

Essendo l'unico italiano presente a questo appuntamento magico, mi sento in dovere di relazionare a tutti gli amici su quanto è avvenuto in Giappone lo scorso mese di marzo 1989.

Certamente non mi sono abituali le vesti di "reporter" e confesso di non saper proprio da dove iniziare

Innanzitutto è da sottolineare la grande massa di lavoro svolto dagli organizzatori (MAX MAVEN, TON ONOSAKA, DAVID BELENZON, YOSHI TAMURA, ovvero i "PARAGONS") per gestire il nutrito gruppo di artisti ed assisterli nei loro spostamenti e preparativi.

Di solito, quando si è ingaggiati per lavorare ad un congresso ci si reca, ci si esibisce e si ritorna a casa: questa volta si è aggiunto un elemento in più (almeno per la mia esperienza) ed è stata una esperienza molto stimolante vivere, viaggiare, condividere ansie e successi per 10 giorni con un gruppo di persone professionalmente molto selezionato.

Non molti prestigiatori presenti al congresso (circa 200) ma, in realtà, la manifestazione era stata organizzata per inaugurare un nuovo complesso alberghiero e la pubblicità che ha fatto da supporto alla manifestazione ha provveduto a riempire per tre sere un teatro di 2.000 posti.

PRIMO GALÀ

Lo spettacolo è stato presentato da MAX MAVEN il quale ha condotto tutta la manifestazione **in giapponese** proponendo i suoi effetti di mentalismo che mantenevano intatta la loro efficacia, malgrado la barriera linguistica, anche per il pubblico americano ed europeo presente.
Ho trovato molto interessante l'idea del PRE-SHOW:
l'accesso al teatro era consentito circa 45 minuti prima dell'inizio dello spettacolo e, mentre il pubblico affluiva veniva accolto da MARK WENZEL (U.S.A.).
MARK, che è un mimo, giocoliere ed equilibrista, si muoveva con il suo monociclo tra il pubblico, lungo i corridoi del teatro ed in sala, improvvisando dei "dialoghi mimati" che coinvolgevano i sorpresi spettatori i quali (malgrado la riconosciuta riservatezza dei Giapponesi) reagivano molto positivamente al buon gusto usato da Mark per invitare la gente a sedere o per fargli capire che erano dalla parte sbagliata del teatro od altre più divertenti situazioni.
Certamente il lavoro di MARK ha molto aiutato a creare l'atmosfera giusta per iniziare la serata.
Lo spettacolo è stato aperto da JOHN SMALL & TONY BOLLA: non cercate nella vostra memoria di prestigiatori perchè, probabilmente questi nomi non li troverete.
Sono infatti ballerini e non maghi. Accade sempre più spesso che negli spettacoli di gala dei congressi vengano inseriti anche numeri diversi da quelli dei prestigiatori: penso sia un'ottima idea in quanto rendono più dinamico e variegato lo spettacolo, specialmente quando si scelgono bravi artisti.
KEVIN JAMES ed ANTONIO HOYOS hanno proposto un interessante numero. KEVIN, all'inizio da solo in scena ha iniziato a comporre un pupazzo di CHARLOT. Poco dopo questo pupazzo ha preso vita, trasformandosi in una persona (ANTONIO HOYOS): nel corso del numero ANTONIO ritornava spesso in scena creando disturbo a KEVIN: questo fatto ha dato spunto a diverse situazioni tra i due personaggi, mentre a farne le spese era sempre ANTONIO il quale alla fine è stato "risucchiato" in un aspirapolvere: una grande illusione divertente ed interessante.
TOMMY WONDER ha avuto il consenso del pubblico proponendo il numero da scena che gli è valso il premio di magia generale al congresso FISM in Olanda.
Numero semplice (apparentemente) e lineare che nasconde una grande tecnica e molta intelligenza nel pensare gli effetti proposti e nel legarli tra loro in una sequenza logica e ben recitata.

MARK WENZEL in un momento del pre-show.

(Per la cronaca gli effetti sono il gioco dei BUSSOLOTTI con l'apparizione finale di un uovo, un limone ed un'arancia.
In scena è anche una gabbietta con un canarino: il canarino viene fatto scomparire, così viene fatto scomparire l'uovo ed il limone: infine nell'arancio vengono ritrovati in ordine il limone, l'uovo ed il canarino.
Non fatevi ingannare dalla semplice elencazione degli effetti: il numero di TOMMY WONDER è da vedere e da gustare per lo stile proposto, il costume e la musica scelta oltre che per la bella esecuzione tecnica).
YUCA (Japan). Se non sbaglio ho già avuto la possibilità di vedere in

Europa (mi sembra proprio in Italia) questo numero. Per onestà devo dire che il mio ricordo è un poco sfumato in quanto non mi aveva fatto una grande impressione la prima volta, certamente a causa della mia distrazione perchè devo dire che YUKA ha proposto una produzione di ventagli tecnicamente molto bene eseguita ed intercalata da altri effetti che perfettamente si adattavano al suo stile ed al suo personaggio. Precisa, diretta nell'effetto. Solo un piccolo errore nello scegliere le luci giuste per un effetto che implicava l'uso del filo che è quindi risultato visibile distruggendo in pochi istanti l'atmosfera magica che YUKA aveva saputo creare: questo comunque non diminuisce il valore artistico di quest'artista e del suo numero.

MAC KING (U.S.A.) per me è stata una piacevole scoperta.

Personaggio simpaticissimo nella vita privata ha saputo trasportare questo suo modo di comunicare sulla scena.

Il suo intervento è stato il più breve della serata, ma il lavoro era decisamente di buona qualità.

Innanzitutto non è da tutti affrontare un pubblico straniero con un numero parlato sapendo solo 5 o 6 parole in giapponese: MAC KING lo ha fatto ed ha vinto.

MICHAEL Mc GIVENEY: ancora un artista statunitense. Non un prestigiatore ma un trasformista. Da solo ha dato vita ad una piccola commedia, impersonando di volta in volta tutti i personaggi.

SUNIE SHOKYOKUSAI (Giappone): si tratta di una donna che ha lavorato con due assistenti.

Sinceramente non ricordo molto di questo numero: non sono rimasto colpito nè dalla personalità dell'artista, nè dalla scelta o dalla presentazione degli effetti proposti.

THE PENDRAGONS (U.S.A.): non penso servano presentazioni particolari per questo nome.

Già avevo avuto la possibilità di godermi il loro spettacolo durante la mia permanenza al MAGIC CASTLE di Hollywood la settimana precedente il mio impegno in Giappone, ed ora potevo gustarmi una seconda volta la loro esibizione.

Il commento migliore è nella reazione del pubblico: STANDING OVATION.

FINN JOHN, attenzione ai magneti in tasca.

MAX MAVEN, LANCE BURTON e JEFF Mc BRIDE.

SECONDO GALÀ

Questa volta è stato presentato dai NAPOLEONS, il duo magico giapponese che anche alla recente FISM in Olanda si sono classificati al 3° posto nelle grandi illusioni.

Per quanto non abbia compreso una sola parola è stato comunque evidente il successo ed il consenso di pubblico raccolto da questi artisti nel condurre ed intercalare lo spettacolo con le loro esibizioni.

MAHKA TENDO (Giappone): eccellente manipolazione, stile classico ma impeccabile. Ottimi consensi del pubblico.

BILLY Mc COMB (Irlanda) il nome è molto conosciuto tra i prestigiatori Ciò che mi ha impressionato di questo artista è la sua grande umiltà: già la settimana prima al Magic Castle, mentre metteva a punto il numero per il Giappone, esibendosi sera dopo sera, non mancava mai di chiedere agli amici le loro impressioni, i loro giudizi. Non solo li ascoltava e li valutava ma se li appuntava per essere certo di non dimenticare.

Questa per me è stata una grande lezione.

Il successo è stata la logica conseguenza di questo metodo di lavoro.

FRANZ HARAY (U.S.A.) grandi illusioni a tempo di Rock, con un gruppo di ballerini.

Spettacolo dinamico ed interessante ma non ha "bissato" il successo delle grandi illusioni dei Pendragons.

TINA LENERT (U.S.A.): chi ha potuto ammirare Tina al congresso FISM ricorderà certamente la bellezza del suo numero. Racconta la

The Paragons: MAX MAVEN, TON ONOSAKA, YOSHI TAMURA, DAVID BELENZON.

TERZO GALA

storia di una donna delle pulizie la quale vede materializzarsi la "Fata Buona" dalla sua scopa ed abito da lavoro, e viene così trasformata nella bella principessa.
Una favola recitata in modo sapiente, coinvolgente e romantico.
FRANK OLIVER (U.S.A.) ancora una volta non si tratta di un prestigiatore ma di un giocoliere.
Frank, che ho avuto occasione di conoscere bene avendo fatto con lui alcuni show di beneficienza per ospedali proprio in Giappone, è un artista che ha una grossa esperienza con il pubblico e sa sempre come accattivarselo.
FINN JOHN (Norvegia): non penso occorrano presentazioni per questo personaggio. Ancora una volta bastano due parole per testimoniare il suo successo: STANDING OVATION.
È stato ancora il turno di MAX MAVEN quale conduttore della serata.
GOLDIFINGER AND DOVE (U.S.A.) hanno aperto lo spettacolo. Ne avevo tanto sentito parlare e finalmente li ho conosciuti. Tanto nella vita privata quanto sulla scena sono dei personaggi molto coinvolgenti.
Grande dinamismo, precisione e professionalità sono percepibili in ogni movimento nel loro show.
FUKAI & KIMIKA (Giappone), reduci dal successo del DESERT MAGIC SEMINAR in Las Vegas dove hanno conquistato il secondo posto e 2.000 dollari di premio, si sono dimostrati perfettamente all'altezza della situazione.
In Italia li abbiamo già visti ospiti del congresso di Stresa '88 del C.M.I.
Il numero basato sulla produzione di ombrelli ed ombrellini, il tutto con un ritmo tale che non c'è tempo per cadere nella monotonia od annoiarsi.
BARCLAY SHAW (Inghilterra): questo artista si è proposto in scena come fantasista.
In particolare animava in modo veramente impressionante un burattino. Molto belle ed emotivamente coinvolgenti le situazioni che ha saputo creare.
Un solo punto negativo, o per meglio dire un **anticlimax**: il numero era per tutti già terminato ma l'artista ha voluto introdurre un effetto da prestigiatore (sempre con il suo burattino, facendolo scomparire) ma, a giudizio di chi scrive, la reazione ottenuta da parte del pubblico, un attimo prima di proporre questo effetto, era già quella di chiusura logica dello show.

L'effetto "magico" ha distrutto la vera magia che aveva saputo creare.
THE NAPOLEONS: già presentatori la sera precedente si sono riproposti in un numero molto efficace: in due minuti dovevano eseguire 50 giochi. Risultato un effetto molto divertente e coinvolgente per tutti i presenti.
JEFF Mc BRIDE: ancora un nome che non ha bisogno di presentazioni. Padrone della scena come di consueto ha ottenuto successo con il numero a tutti noto.
Dopo il numero della maschera ha operato una seconda uscita proponendo il "Miser's Dream" (la pesca delle monete con il secchiello del ghiaccio). Buone le reazioni ma ho ancora avuto l'impressione che abbia un poco vanificato il lavoro fatto in precedenza, insomma che si sia ancora una volta creato un **anticlimax**.
LANCE BURTON: era dal congresso di Losanna che non rivedevo questa persona.
Incredibile: uno dei più bei numeri di colombe che abbia mai visto. Il modo migliore per chiudere un congresso.
Grande emozione alla conclusione di questo numero che è stato gratificato da un lungo applauso e da una meritatissima STANDING OVATION.

IL CLOSE UP

Nella manifestazione si è avuto spazio anche per il close up, al quale sono stati dedicati due gala.
Il primo gruppo era formato da:

TOYOHISA SAIKAWA
EUGENE BURGER
MAC KING
AURELIO PAVIATO

Evidentemente, poichè mi stavo esibendo non ho potuto vedere gli altri e non posso riferire in merito.
Il secondo gruppo comprendeva:
ROBERTO GIOBBI, che recentemente è stato ospite al congresso di Bologna del C.M.I., si è esibito con routine di carte dimostrando una tecnica impeccabile e precisa.
TOMMY WONDER un vero maestro dalla misdirection.
Molto valida la scelta degli effetti: in apertura racconta di una sua esperienza con un borsaiolo il quale gli ha rubato l'orologio, l'anello e il denaro (il tutto messo in una busta) ma essendo mago ha fatto in modo che la busta diventasse vuota (la distrugge) ed immediatamente mostra l'anello ancora sul dito, l'orologio al polso e il denaro nel portafoglio.
Sono seguiti gli altri effetti classici del repertorio di Tommy Wonder per concludere con la sua ormai classica routine dei bussolotti.
Dr. SAWA, nome molto noto dal giappone il quale, devo dire, non mi ha molto impressionato dal punto di vista tecnico, tuttavia è molto valida la teatralità e senza dubbio piacevole la routine di corde proposta.
BILLY Mc COMB: avendolo già apprezzato al Magic Castle ho dovuto qui constatare come, tecnica a parte, la lingua sia stata una grande barriera per questo artista: ha certamente avuto successo ma molte gags verbali veramente divertenti si sono un poco... perse per strada.

AURELIO PAVIATO al GALÀ di CLOSE UP.

Tutto finisce in gloria! TOMMY WONDER, ROBERTO GIOBBI, EUGENE BURGER, AURELIO PAVIATO, MAX MAVEN, TON ONOSAKA, alle prese con il menù giapponese.

IMITAZIONE E INTERPRETAZIONE

T. Binarelli

Titolo emblematico per un articolo che intende affrontare uno degli argomenti più scottanti del convivere magico: quel mago ha copiato talaltro o ha soltanto interpretato, a suo modo, un effetto di pubblico dominio?

Per tentare di dipanare questa matassa bisogna partire da una serie di presupposti:

– la prestigiazione, come moltissime altre arti o campi dello scibile umano, per esempio la musica, ha un repertorio di base, patrimonio di chiunque si accosti a questo settore.

– di tempo in tempo, autori creativi arricchiscono questo patrimonio con l'apporto della loro fantasia, e questa creatività può esprimersi nei tre seguenti, diversi, modi:

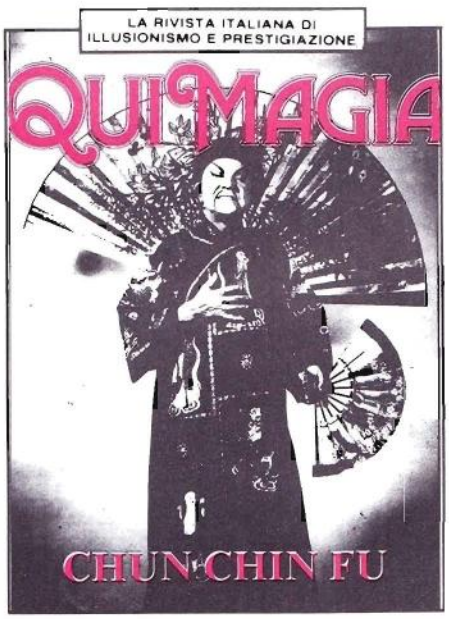
– creazione di una nuova tecnica.

– creazione di un nuovo effetto.

– creazione di una nuova routine. cioè utilizzare una serie di tecniche ed effetti noti in una sequenza presentativa assolutamente personale, per movenze, in caso di numero mimico, o per testo e situazione, in caso di numero parlato.

Spesso questi autori pubblicano su libri, riviste, video, ecc... le loro creazioni, è chiaro che in questo caso hanno reso di pubblico dominio la loro "creatura" e quindi chiunque può ripeterla, nel proprio repertorio, senza tema di essere accusato di reato di plagio.

Altre volte tali autori non rendono "acquistabile" la loro ideazione, o il loro modo presentativo, ma la utilizzano solo nei loro pubblici spettacoli teatrali, cinematografici e televisivi, in questo caso nessuno ha il diritto di ripeterlo perchè l'autore non aveva nessuna intenzione di porgerlo ad altri e quindi qualunque tipo di ideazione resta di sua esclusiva proprietà.



ALBERTO SITTA, come è apparso sulla copertina del gennaio 1989.

Torniamo alla musica: LIZA MINNELLI canta a lancia nel mondo la canzone NEW YORK NEW YORK, questa viene edita, pubblicata e quindi resa si pubblico dominio, se un'altra cantante la interpreta e la canta, a modo suo, e secondo le proprie possibilità vocali, in questo caso il "reato" non sussiste, ma se si veste come la MINNELLI, se ne imita le movenze e le tonalità vocali in questo caso è solo una imitatrice ed ha una sola possibilità: quello di dichiararlo e di fare della imitazione il suo spettacolo.

In altri termini GIGI SABANI o FRANCO ROSI, non commettono "reato" nelle loro esibizioni, in quanto dichiarano, e traggono proprio da questa loro facoltà di imitare il personaggio famoso, il loro successo.

Ma se tentassero di farsi passare per cantanti solo sapendo imitare alla perfezione questo o quel professionista sarebbero solo dei "pirati", indipendentemente dal successo che potrebbero riscuotere.

Tanto è vero che esiste un mercato nero discografico che propone al pubblico delle produzioni realizzate non "dall'originale", ma da personaggi che nascostamente lo imitano. E la legge infatti persegue e punisce costoro per difendere i sacrosanti diritti di un autore o di un interprete.

Ma in prestigiazione il discorso diventa più difficile, soprattutto perchè non esiste una sufficiente legislazione e quindi vediamo come leggere ed interpretare certi fatti o certi personaggi;

per scendere al pratico:

– ALBERTO SITTA, da decenni, si presenta al pubblico come CHUN CHIN FU, con un numero cinese, con una specifica coreografia del ripetuto cambio dei Kimoni, ed eseguendo una serie di effetti, che salvo i fiori che sbocciano, fanno parte della cultura illusionista.

Per cui chiunque esegua, in qualunque modo, uno di questi effetti, ad esempio: "le perle dalla bocca" in smoking, a parte il buon gusto, **non può essere accusato di niente**.

Se invece si veste da cinese o da indiano, ed utilizzando il leit-motiv, del cambio dei kimoni, esegue una qualsiasi serie di effetti, in questo caso **copia ed imita un altro artista**.

Se invece, come fa BRACHETTI, presenta, in un numero di trasformismo, il "mago cinese" ed in costume, fa il cotone filato, in questo caso **"interpreta"** e non **"copia"**, e quindi valorizza e nulla toglie al numero originale.

Qualcuno potrebbe obiettare che

ALBERTO SITTA

T. Binarelli

Questo numero di QUI MAGIA stava per andare in macchina, quando abbiamo appreso, con profondo dolore e costernazione, della tragica e prematura scomparsa di ALBERTO SITTA; abbiamo aggiunto queste quattro pagine per dedicargli, a modo nostro, l'ultimo applauso. (n.d.r.)

Anno 1958, un banale raffreddore mi costringeva a letto, allontanandomi dagli studi, ma uno di quei giorni, mi pervenne una lettera, che accompagnava un numero di MAGIA MODERNA – Blumen in copertina – a firma di ALBERTO SITTA, che mi illustrava le modalità di adesione al CLUB MAGICO ITALIANO, di cui avevo, fortunosamente, reperito l'indirizzo.

Qualche mese dopo timido e timoroso andavo a Bologna, ad una delle trimestrali riunioni e quasi balbettante incontravo, per la prima volta, il PRESIDENTE DEL CLUB MAGICO ITALIANO: ALBERTO SITTA, in arte CHUN CHIN FU dai fantasmagorici kimoni.

Comincia così il film della mia vita magica ed oggi, apprendendo la notizia della improvvisa e tragica scomparsa di ALBERTO SITTA, ho improvvisamente saputo che è scomparso il Suo Protagonista.

I fotogrammi passano nel cuore e nella mente, per primo mi volle a Sant'Andrea con la mia conferenza, mi spinse a partecipare ai Congressi Mondiali, e poi al primo spettacolo

L'Aia 1988 – ALBERTO SITTA al momento della nomina a Presidente della F.I.S.M.: a fianco a lui il Presidente uscente Eric Eswin.

di close up a Recoaro e poi mille e mille occasioni per incontrarsi, sorridere, parlare di magia.

Nelle due occasioni in cui ho avuto la possibilità (BO '83 e Stresa '86) di lavorargli a fianco, dietro le quinte, ho avuto modo di apprezzare la sua capacità di smussare gli angoli, di valutare la sua capacità diplomatica di far decantare i problemi e le persone e questo talvolta ha suscitato, visto il mio carattere più estroverso e sanguigno, le polemiche, e queste pagine ne sono, anche, state testimoni.

Ma la polemica è il sale della vita è la diversa angolazione da cui ognuno di noi vede lo stesso fatto, e non CONTA PIÙ NULLA, quando apprendi la notizia che chi ti ha guidato per mano, sorridendo sempre, non è più al tuo fianco.

Bologna, la Dotta e Ridanciana, sarà, almeno magicamente, un pò più vuota, alle cene da Bettino, mancherà, ormai per sempre, "... *un bicchiere di latte ed un dolcino...*", i saloni del Crest e quelli del palazzo dei Congressi sfocheranno privi della presenza che li animava.

Ma da dove l'immagine di ALBERTO SITTA, non potrà sparire è dal mio cuore e dal cuore di tutti coloro che lo hanno conosciuto ed inoltre la Sua scomparsa crea un vuoto incolmabile nella magia italiana e mondiale.

E dolore e rabbia si mescolano per questa assurda beffa del destino, ALBERTO SITTA ha dedicato tutta la sua vita al CLUB MAGICO ITALIANO, cioè alla organizzazione e promozione della magia in Italia e ne è stato splendido interprete ed ambasciatore sui palcoscenici di tutto il mondo.

Non vi è illusionista del mondo che non abbia visto o sentito parlare del suo straordinario numero cinese, un nome d'arte, quello di CHUN CHIN FU, apparso sui manifesti e sui programmi dei più importanti spettacoli. Un personaggio, quello di CHUN CHIN FU, in cui ALBERTO si calava, come in una sua seconda natura, andando, sicuramente oltre la illusione.

Ma tutto questo ALBERTO SITTA non lo ha mai fatto per il suo suc-

NELLA NOST

RA MEMORIA

cesso personale ma per quello del C.M.I. e della magia italiana, rinunciando spesso ad altre soddisfazioni.

E proprio quando ALBERTO SITTA era arrivato a rivestire la più alta carica esistente nel nostro mondo, quella presidenza della F.I.S.M., che gli è stata conferita all'Aia e che lo avrebbe portato all'acme della sua carriera con la realizzazione del F.I.S.M. di Roma, cui stava alacremente lavorando con tutte le sue rinnovate energie, in un uomo con una carica e capacità giovanilissime, malgrado l'anagrafe facesse cadere il suo 70° compleanno nel prossimo dicembre; ed allora questo destino assurdo e beffardo ha organizzato un "incredibile" incidente per colpire la sua sensibilità e le sue aspirazioni.

Con questa scomparsa lo scrivente ha perso un amico, l'Italia l'animatore degli ultimi quarant'anni di magia, il mondo un grande artista che faceva sbocciare fiori di seta per far sbocciare l'applauso.

Ma se per ALBERTO SITTA, il F.I.S.M. del 1991 a Roma, era il grande sogno di tutta la sua vita, tutti noi che ci occupiamo di magia, abbiamo un impegno morale: REALIZZARE IL F.I.S.M. a ROMA, come se ALBERTO fosse sempre tra noi, per far si che il 16 luglio del 1991, alle 16 del pomeriggio, si apra un sipario, un occhio di bue illumini un palcoscenico vuoto, ed una voce anonima, annunci, in più lingue: "...Signore e Signori, buongiorno...ALBERTO SITTA...il Presidente della F.I.S.M., vi porge il benvenuto a questo congresso..." e poi via, con lustrini e foulards, colombe e palline, conferenze e galà,... e ALBERTO, sarà con noi... per sempre!!!

Nel paginone centrale, momenti di memoria fissati dalla macchina fotografica.

Tre attimi dello straordinario numero di ALBERTO SITTA nelle vesti di CHUN CHIN FU.

CHANNING POLLOCK, il più imitato di tutti i tempi, a Saint Vincent, mentre si complimenta con VAN VEOS, per il premio vinto, a sinistra una delle protagoniste di ERIX METAL MAGIC.

alcuni effetti o manipolazioni non possono che avere una sola presentazione, questo non è vero, prendiamo ad esempio le sigarette, è pur vero che è sempre una produzione di oggetti fumanti dal nulla, ma è anche vero che BUSTELLI, FRAKSON, BRUSINI e RAIMONDI ne hanno dato una propria interpretazione ed una propria lettura, rendendosi uno completamente diverso dall'altro.

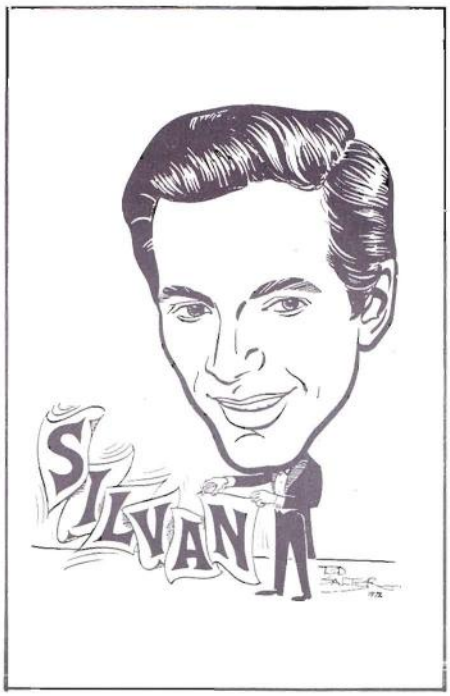
Il grandissimo FRED KAPS, non era un creativo di effetti e tecniche, ma un grande esecutore e creatore di routine e metodi presentativi, per cui è stato uno dei più copiati da esecutori che hanno preso l'effetto, e non lo hanno fatto proprio adattandolo alla loro personalità, ma hanno anzi cercato di adattare la propria personalità – si fa per dire – a quella del primo esecutore, imitandone movenze e parole.

Ma il massimo fenomeno della imitazione si ha sicuramente in CHANNING POLLOCK, colui che, per primo, ha portato per il mondo il numero misto delle tortore dai foulards e della manipolazione della carte da gioco.

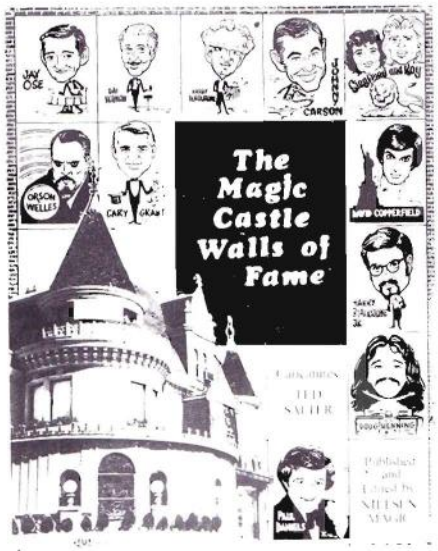
POLLOCK, non ha mai reso noto, fino al 12° Congresso di THUMM, la sua filosofia e la sua tecnologia e pure è stato quello, in tutto il mondo, che è stato più pedissequamente imitato. Anzi molti hanno fatto di più hanno "inventato" e divulgato tecniche di tutti i tipi, autonomindosi "soloni e docenti" del settore.

Ma vediamo quale era la filosofia che imperniava il numero di POLLOCK, che nasce dallo stesso titolo con cui il suo spettacolo veniva proposto: "sophisticated sorcery". Cioè il massimo della eleganza e del distacco, il mago come personaggio fuori dal mondo, non aderente a nessuna realtà, quasi una apparizione onirica sul palcoscenico. E tutto l'agire di POLLOCK tendeva a questo. Chiunque abbia avuto la fortuna di aver visto il film EUROPA DI NOTTE, non può che rendersi conto di questo principio.

Il nostro SILVAN, con capacità e fortuna, ha ripreso l'effetto della produzione dei piccioni, ma vi ha immesso tanta personalità ed interpretazione da diventare lui stesso un mito, famoso in tutto il mondo, pur senza aver "inventato" il numero di base.
Sempre all'insegna della differenza tra IMITAZIONE ed INTERPRETAZIONE, a volta accade che due "interpreti" acquistando lo stesso tipo di oggettistica arrivino ad una soluzione presentativa simile.
E questo è quanto è successo tra SILVAN e me, avendo entrambi acquistato l'effetto CONFABULATION di Alan Saxon (citavo nel Nr. 2/89 di QUI MAGIA, una esibizione televisiva di Silvan) siamo arrivati ad una soluzione presentativa simile, e dopo una franca e lunga spiegazione, abbiamo scoperto, sia pur battendo strade diverse, di essere arrivati, anche con soluzioni tecniche, diverse dalla originale ad un traguardo che ha molti punti di contatto.
È evidente poi che ognuno dei due propone al pubblico l'effetto nel modo più consono alla propria personalità e quindi non si può parlare di imitazione, ma di INTERPRETAZIONE.
Esiste poi una correttezza e deontologia professionale che dovrebbe spingere alcuni esecutori a non eseguire effetti resi famosi da altri, soltanto per non sminuirne l'importanza. Infatti il pubblico tende a diminuire la difficoltà di esecuzione e realizzazione quando vede un qualunque effetto riproposto da una miriade di esecutori. e tanto per citarne alcuni distrutti da questo tipo di ripetitività, basti pensare a MENTAL EPIC o alla ZIG ZAG.
Tanto per citare nomi e persone RAPTUS si ostina a proporre l'auto levitazione su uno sgabello che è un'esclusività del francese FECHNER, che soltanto dal luglio dell'88 è stata resa di pubblico dominio con la pubblicazione di due straordinari volumi con la corretta descrizione di tutte le sue grandi illusioni, e dei loro metodi costruttivi.
In altri termini il consiglio è: "... non tentare di imitare pedissequamente quanto altri fanno, ma cercare, anche con lo stesso effetto di trovare la vostra chiave di esecuzione e soprattutto di PRESENTAZIONE, perchè solo così vi sarà possibile raggiungere un successo che sia pienamente vostro."



SILVAN: come appare, unico italiano, nella serie dei ritratti dei più grandi maghi del mondo al MAGIC CASTLE di Hollywood.



La copertina del libro del caricaturista TED SALTER, da cui è stata tratta l'immagine, il libro è edito dalla NIELSEN MAGIC e reperibile in Italia da CURIOSITÀ e MAGIA di Roma.

Insomma il vecchio adagio magico: "... non è il gioco che fa il prestigiatore, ma quest'ultimo che fa il gioco!" è tutt'ora valido ed è un principio fondamentale che non dovrebbe essere infranto da nessuno.
Buona ricerca!
Sempre sul piano "dell'illecito magico" non vanno poi dimenticate le "case magiche" che possono essere suddivise in tre grandi categorie:
- case produttrici, e distributrici.
- case importatrici, e distributrici.
- un misto fra le due categorie precedenti.

Le stesse denominazioni chiariscono il tipo di situazione commerciale, ma alcune di queste affiancano un'altra attività; più lucrosa, ed anche più scorretta.
Acquistano da un produttore il prototipo di un effetto e senza nessun permesso e senza pagare alcun diritto lo riproducono in piccola o grande quantità. È evidente il danno che ne subisce l'ideatore ed il primo costruttore che trova il mercato invaso da "copie" del proprio prodotto senza goderne i giusti benefici economici.
Apparentemente oltre che a favore del "pirata", l'unico beneficio può essere a favore dell'acquirente, in quanto, spesso, questi effetti sono immessi sul mercato ad un prezzo inferiore all'originale.
In realtà l'acquirente non ne trae nessun beneficio per le seguenti motivazioni:
- spesso "l'effetto copia" è peggiore dell'originale e quindi si trova ad acquistare un prodotto di prezzo ma anche di qualità inferiore.

L'unico modo che hanno le case magiche serie, per cautelarsi è quello di dotare i proprio prodotti di routine originali e soprattutto di un cer-

tificato di autenticità. (Come ad esempio la casa americana DON WAYNE).
Un'altra diffusa forma di pirateria è quella che nasce dall'uso improprio delle fotocopiatrici e della riproduzione di nastri video.
In questo caso il "colpevole" è l'acquirente che acquista un libro, una lecture od un nastro-video e lo riproduce per regalarlo o peggio venderlo ai propri amici e conoscenti.
In questo caso si configura un vero e proprio reato da codice penale perchè entrambi questi prodotti sono creazioni artistiche, coperte da "copywright", e difese dalla legislazione di mezzo mondo.
Inoltre colui che così opera, anche se regala l'oggetto riprodotto, si danneggia da solo perchè passa le proprie conoscenze ad altri che non hanno fatto nemmeno lo sforzo economico per possederle.
Chi riceve od acquista questi prodotti ne ricava un doppio danno, a fronte di un relativo risparmio economico. Primo non ha il piacere di possedere un oggetto originale e secondo ha sempre una copia la cui riproduzione ha una qualità inferiore e quindi di difficile lettura o visione.
Inoltre tutto il mondo magico ne riceve un danno indiretto, perchè la circolazione di effetti, libri e video "pirata", limita la diffusione e la distribuzione degli originali con una ovvia lievitazione dei prezzi e quindi con un maggior onere di tutti i suoi adepti.
Un ultimo aspetto della "pirateria" magica è poi quello di quegli "artisti" che si vendono a cachet inferiori alle quotazioni di mercato, inflazionandolo e danneggiando loro stessi ed i loro colleghi.
Ma questo è un altro argomento, così complesso, che merita una trattazione a parte e vi torneremo in uno dei prossimi numeri.

...NEL MEZZO DEL CAMMIN DI NOSTRA F.I.S.M.

G.P. Zelli

Oso sperare che molti prestigiatori italiani siano già in preparazione per il concorso F.I.S.M. '91. Con pari audacia oso anche sperare che siano a buon punto visto che ormai l'appuntamento a Roma per luglio '91 è da calcolare in mesi e non in anni.
Sull'onda di questa speranza vorrei offrire qualche spunto di riflessione agli amici maghi italiani, augurando loro buon lavoro e sopratutto buon successo, così da rimpinguare il semivuoto carniere del medagliere F.I.S.M. italiano.
Cerchiamo di analizzare insieme i problemi e di trovare la soluzione.
Il primo punto di riflessione è quello dell'esatta scelta della categoria alla quale partecipare (Manipolazione, Grandi Illusioni, Invenzioni, Mentalismo, Cartomagia, etc.). Sarebbe un imperdonabile errore inscriversi nella categoria Grandi Illusioni con un numero di Mentalismo e viceversa.
Nella storia dei concorsi F.I.S.M. è già accaduto e molti amici "poco giovani" come me ricorderanno l'esibizione di un sud-americano, inscritto nella categoria Manipolazione, il quale sfiorò il premio di Magia Comica perchè i suoi errori in scena fecero impallidire anche il più bianco dei clowns.
Un secondo punto di riflessione riguarda la tecnica di costruzione del numero.
Non si deve mai pensare ad un numero da presentare alla F.I.S.M. con intenti professionali immediati.
Mi spiegherò meglio. Se voi state preparando un numero magico bivalente, commerciale/F.I.SM., siete già partiti con il piede sbagliato. Dovete pensare prima al successo F.I.S.M. e poi trasformare il vostro numero in uno spettacolo per il pubblico. I giurati della F.I.S.M. non apprezzeranno mai la "commerciabilità" del numero, anche perchè questa commerciabilità, seppure validissima da un punto di vista professionistico, non susciterà nessun sobbalzo nell'arido animo dei giurati.
A questo punto è necessario introdurre un terzo punto di riflessione. Voi potete essere sorteggiati tra i primi della mattinata (quando la giuria non è ancora sveglia) o tra gli ultimi della serata (quando la giuria non è più sveglia).
In entrambi i casi occorre provocare uno shock nella mente dei giurati entro il primo minuto della vostra esibizione. Solo in questo modo riuscirete e svegliarli dal loro torpore (giustificato perchè i giurati si sottopongono, per amore di gloria, ad orari che distruggerebbero anche Maciste, reprimendo per un tempo infinito ogni esigenza fisiologica).
Il quarto punto di riflessione è il tipo di shock con il quale scuotere la giuria. Esso può dipendere dalla coreografia, dal costume, dalla musica, dalle luci, dall'effetto del primo giuoco, dalla vostra personalità scenica. Ma in ogni caso dovrà essere coerente con tutto ciò che farete negli altri minuti a vostra disposizione. In altre parole occorre che lo shock iniziale sia seguito da effetti validi ed interessanti, altrimenti il sopore dei giurati prenderà il sopravvento.
Un'ultima riflessione: se non avete già cominciato a preparare il vostro numero in visione del concorso della F.I.S.M., rinunciatevi. Meglio... mai che tardi!

TUTTO SULLA F.I.S.M.

A Roma dal 16 al 23 luglio '91 si svolgerà il CONGRESSO MONDIALE organizzato dal C.M.I., anticipiamo ai nostri lettori lo statuto e il regolamento del concorso.

STATUTO

Articolo 1
Nome della federazione.
È fondata a partire dal 5 settembre 1948 fra tutte le Società che aderiranno allo Statuto una Federazione che prende il nome di "FEDERATION INTERNATIONAL DES SOCIETES MAGIQUES".

Articolo 2
Durata.
La durata della Federazione è illimitata.

Articolo 3
Sede.
La sede della Federazione è fissata dall'assemblea riunita nel corso del Congresso Internazionale dei Maghi. Questo Congresso, manifestazione principale della Federazione, ha luogo ogni 3 anni. Nessuna Società membro può tenere un Congresso denominato "mondiale", "internazionale" o "europeo" nè attribuire un Grand Prix Internazionale.

Articolo 4
Scopi della Federazione.
La Federazione ha per scopo:
- riunire le società magiche dotandole di un organismo centrale al quale possono essere sottoposte le questioni generali riguardanti gli interessi della magia e dei prestigiatori;
- promuovere e sviluppare l'arte magica;
- coordinare le attività delle società membri, accrescere la loro autorità suscitare tra loro cooperazione e scambi di ogni ordine;
- lottare contro il plagio e la rivelazione sotto, qualunque forma sia fatta, di giochi, procedimenti, effetti o numeri magici originali;

Articolo 5
Composizione - Rappresentanti - Delegati.
La Federazione riunisce Società magiche con esclusione di soci isolati. Ogni società aderente è rappresentativa delle sue filiali nazionali, se ne possiede, e delibera in loro nome.
Ogni società membro può essere rappresentata all'Assemblea FISM a condizione che comprenda un minimo di 10 soci. Essa sarà rappresentata da un delegato che disporrà del numero di voti previsti all'art. 6.
Per essere ammessi alle riunioni della FISM ogni delegato dovrà presentare una lettera di accredito. Indicherà l'effettivo ufficiale dei Soci della Società che rappresenta alla data della riunione.

Articolo 6
I voti sono attribuiti nella maniera seguente:
Società che non comprendono più di 50 soci 1 voto
Società che comprendono da 51 soci a 100 soci 2 voti
Società che comprendono da 101 soci a 250 soci 3 voti
Società che comprendono da 251 soci a 400 soci 4 voti
Società che comprendono da 401 soci a 550 soci 5 voti
Società che comprendono da 551 soci a 70 soci 6 voti
Società che comprendono da 701 soci a 850 soci 7 voti
Società che comprendono da 851 soci a 1000 soci 8 voti
Società che comprendono da 1001 soci a 1150 soci 9 voti
Società che comprendono da 1151 soci a 1300 soci 10 voti
Società che comprendono da 1301 soci a 1450 soci 11 voti
Società che comprendono da 1451 soci a 1600 soci 12 voti
Società che comprendono da 1601 soci a 1750 soci 13 voti
Società che comprendono da 1751 soci a 1900 soci 14 voti
Società che comprendono da 1901 soci a plus soci 15 voti
Il numero massimo di voti è di 15 per Nazione. Nel caso di più Società della stessa Nazione che totalizzano più di 15 voti questi saranno ripartiti tra loro seguendo il numero di voti che attribuisce loro il numero dei soci.
Una Società potrà affidare i suoi voti al delegato di una Società di sua scelta.

Articolo 7
Organizzazione ed amministrazione.
La Federazione si riunisce in Assemblea Generale in occasione di ogni Congresso Internazionale. Designa la Società membro alla quale sarà affidata l'organizzazione del prossimo Congresso.
Il Presidente della Federazione è eletto dall'Assemblea per il periodo compreso tra la fine del Congresso in corso e la fine del Congresso seguente di cui sarà Presidente.
È eletto tra i membri della Società la più importante del Paese ove si terrà il prossimo Congresso. Il Presidente

sceglie almeno 4 Assessori per formare un comitato che organizzerà il Congresso.
L'Assemblea Generale elegge da parte sua: un Segretario che prende nome di Segretario Permanente, un Tesoriere incaricato dei fondi della Federazione. Queste nomine debbono essere confermate ogni 3 anni. Nel caso in cui un Congresso non abbia luogo l'Assemblea non sarà tenuta. L'Assemblea Generale è sovrana per tutte le questioni generali interessanti la magia. Tiene i rapporti della Federazione tra il periodo compreso tra l'ultimo Congresso ed il giorno dell'Assemblea Generale, approva i conti dell'esercizio chiuso e vota il bilancio per il periodo che segue. Le Società membro debbono tener conto delle raccomandazioni della Federazione ma questa non può intervenire nelle questioni interne della Società. Almeno tre mesi prima della data dell'Assemblea Generale il Segretario Permanente comunica a tutte le Società membro un rapporto finanziario, una proposta d'ordine del giorno e tutti i documenti utili concernenti sia le domande di adesione che le diverse questioni sottoposte dalle Società membro. Le decisioni della Federazione, fatta eccesione del disbrigo di quelle concernenti lo scioglimento della Federazione, dovranno essere prese a maggioranza dei voti dei delegati presenti o rappresentati.
È ammesso il voto per corrispondenza. La Federazione non prende a suo carico le spese occasionali per la rappresentanza delle Società membro all'Assemblea Generale.
Le spese di organizzazione dell'Assemblea Generale sono prelevate con priorità sulle risorse del Congresso.

Articolo 8
Ammissioni.
Tutte le nuove domande di ammissione debbono essere indirizzate al Segretario Permanente della Federazione che ne informa il Presidente.
Per poter essere ammessi una Società deve provare che essa ha, almeno, tre anni di esistenza.
Alla domanda di ammissione dovranno essere allegati:
gli statuti della Società candidata e le lettere attestanti il patrocinio (avallo) di almeno due Società della FISM di cui una deve avere la sede nella stessa Nazione della Società candidata.
Per poter essere sottoposte all'esame dei delegati dell'Assemblea Generale la domanda dovrà essere inviata almeno 4 mesi avanti lo svolgimento dell'Assemblea.
Il Segretario Permanente è incaricato di riunire le informazioni sul livello e la reputazione della Società. Le conclusioni di questa inchiesta saranno presentate all'Assemblea Generale prima che questa si pronunci sull'ammissione.
Tutte le nuove Società accettano gli Statuti FISM e si obbligano a pagare regolarmente le quote di iscrizione.

Articolo 9
Quota.
Una quota triennale deve essere versata al Tesoriere della Federazione da ogni Società aderente nei tre mesi che seguono l'Assemblea Generale.
L'ammontare di questa quota è proporzionale al numero dei voti fissati nel parametro adottato all'art. 6.
La base di questa quota sarà determinata dall'Assemblea Generale così come le modalità di pagamento.

Articolo 10
Modifiche degli Statuti delle Società aderenti - Dimissioni - Radiazioni
Le Società aderenti sono tenute a portare a consocenza della Federazione e davanti l'Assemblea Generale di questa tutte le modifiche che avranno apportato ai loro Statuti particolari dopo l'inizio della precedente Assemblea Generale.
Tutte le Società aderenti possono dare, in qualunque momento, le dimissioni dalla Federazione.
Le quote rimangono dovute per il periodo in corso.
Le quote versate vengono restituite alla Società dimissionaria e questa non ha alcun diritto sul capitale della Federazione.
La radiazione d'una Società non può essere pronunciata che dall'Assemblea Generale. La domanda che mira alla radiazione di una Società dovrà essere presentata almeno da due Società aderenti a due paesi differenti.
Dovrà pervenire almeno 4 mesi prima dell'Assemblea Generale alla sede della Federazione che ne avviserà le Società aderenti e fornirà loro tutte le delucidazioni necessarie.

Articolo 11
Lingue utilizzate.
Le lingue francese, inglese, tedesco e spagnolo sono le lingue ufficiali della Federazione.
Gli Statuti ed i Regolamenti della Federazione saranno tradotti in tutte le lingue della Federazione.
In caso di contestazioni sarà preferita la lingua francese.
Le comunicazioni in seno alla Federazione dovranno essere fatte almeno in una lingua ufficiale.

Articolo 12
Modifiche agli Statuti e Scioglimento della Federazione.
Lo Statuto non può essere modificato che per decisione dell'Assemblea Generale su domanda di almeno tre Società dei Paesi differenti.
Gli emendamenti agli Statuti debbono ottenere, per essere adottati, in una volta la maggioranza dei mandati espressi, in modo che la maggioranza dei voti si otterrà contando per ogni Società un voto.
Lo scioglimento potrà essere pronunciato dall'Assemblea Generale della Federazione a maggioranza dei trequarti dei votanti.
Sarà deciso nello stesso tempo l'impiego del capitale della Federazione rimasto attivo.

Articolo 13
Concorsi Internazionali.
Il regolamento del Concorso allegato al presente Statuto così che la scheda di votazione aggiunta dovrà essere utilizzata per tutti i Concorsi FISM.

ANTICIPAZIONI

FEDERAZIONE INTERNAZIONALE DELLE SOCIETÀ MAGICHE
Concorsi Internazionali della FISM

REGOLAMENTO

1 – CONCORRENTI

a) Il Concorso è riservato ai membri delle associazioni facenti parte della FISM;
b) I partecipanti al concorso debbono essere iscritti al Congresso della FISM e pagare i diritti di iscrizione a questo Congresso. La domanda d'iscrizione al concorso deve pervenire al Comitato di Organizzazione del Congresso almeno 4 settimane prima l'inizio del Congresso;
c) Ogni concorrente deve presentare una autorizzazione firmata dal Presidente dell'Associazione, membro della FISM, alla quale appartiene. Questa autorizzazione non è necessaria se il concorrente è stato qualificato da un concorso di selezione organizzato dal suo Paese, se ha riportato un premio in un concorso nazionale o a precedenti della FISM;
d) Ogni concorrente non potrà presentare che un numero in una sola categoria per la magia di scena e una sola categoria per il close-up.
Gli artisti pagati dall'Associazione del Congresso per partecipare ad uno spettacolo o per fare una conferenza non possono partecipare al Concorso.
Gli artisti che non sono pagati non possono prendere parte al Concorso che con un numero differente;
f) Tutti i partecipanti al Concorso, dal fatto della loro partecipazione, accettano tutte le decisioni della Giuria che sono senza appello;
g) Il Comitato di Organizzazione può domandare, a certi concorrenti che avessero riportato dei premi, di partecipare, gratuitamente, al Gala di chiusura del Congresso.

2 – LA GIURIA

a) La giuria è composta da 8 a 10 membri scelti di comune accordo dal Presidente e dal Segretario Permanente della FISM su raccomandazione delle società magiche dei principali paesi rappresentati al Congresso.
Soltanto prestigiatori confermati aventi una profonda conoscenza della teoria ed una lunga esperienza dell'Arte Magica possono essere scelti come membri della Giuria;
b) Non può essere nella Giuria che un solo membro per Nazione;
c) Un cronometrista ufficiale è designato dal Comitato d'Organizzazione del Congresso;
d) Il Presidente della Giuria sarà il Presidente della FISM se farà parte della Giuria, in caso contrario designa come Presidente della Giuria il membro più qualificato per queste funzioni.

3 – SVOLGIMENTO DEL CONCORSO

a) Ogni concorrente deve essere pronto 10 minuti prima dell'orario previsto. I concorrenti che non sono pronti in tempo sono squalificati;
b) I concorrenti debbono presentare un numero completo (e non un effetto isolato) della durata di 5 minuti minimo e 10 minuti massimo. Tuttavia nelle categorie "Invenzioni" e "Grandi illusioni" gli sarà permesso di presentare un solo effetto invece di un numero completo;
c) Due lampade elettriche sono poste davanti la scena: una gialla ed una rossa. La lampada rossa si illuminerà al 10° minuto per mostrare al concorrente che egli ha oltrepassato il tempo autorizzato e che deve immediatamente terminare il suo numero. Se il concorrente continua la presentazione il sipario sarà chiuso ed il candidato squalificato;
d) Il presentatore del concorso non deve fare alcun commento sui numeri precedenti presentati.

4 – CATEGORIE

a) Il concorso ha luogo nelle seguenti categorie:
manipolazione (MA)
magia generale (GM)
grandi illusioni (GI)
magia comica (CO)
mentalismo (MM)
invenzioni (IN scena e close-up)
cartomagia (CA)
micromagia (MI)
b) Tre premi sono assegnati in ogni categoria: un primo, un secondo ed un terzo premio.
Inoltre il Gran Premio sarà assegnato al concorrente che, avendo il numero di punti necessario, avrà ottenuto il più alto numero di punti.

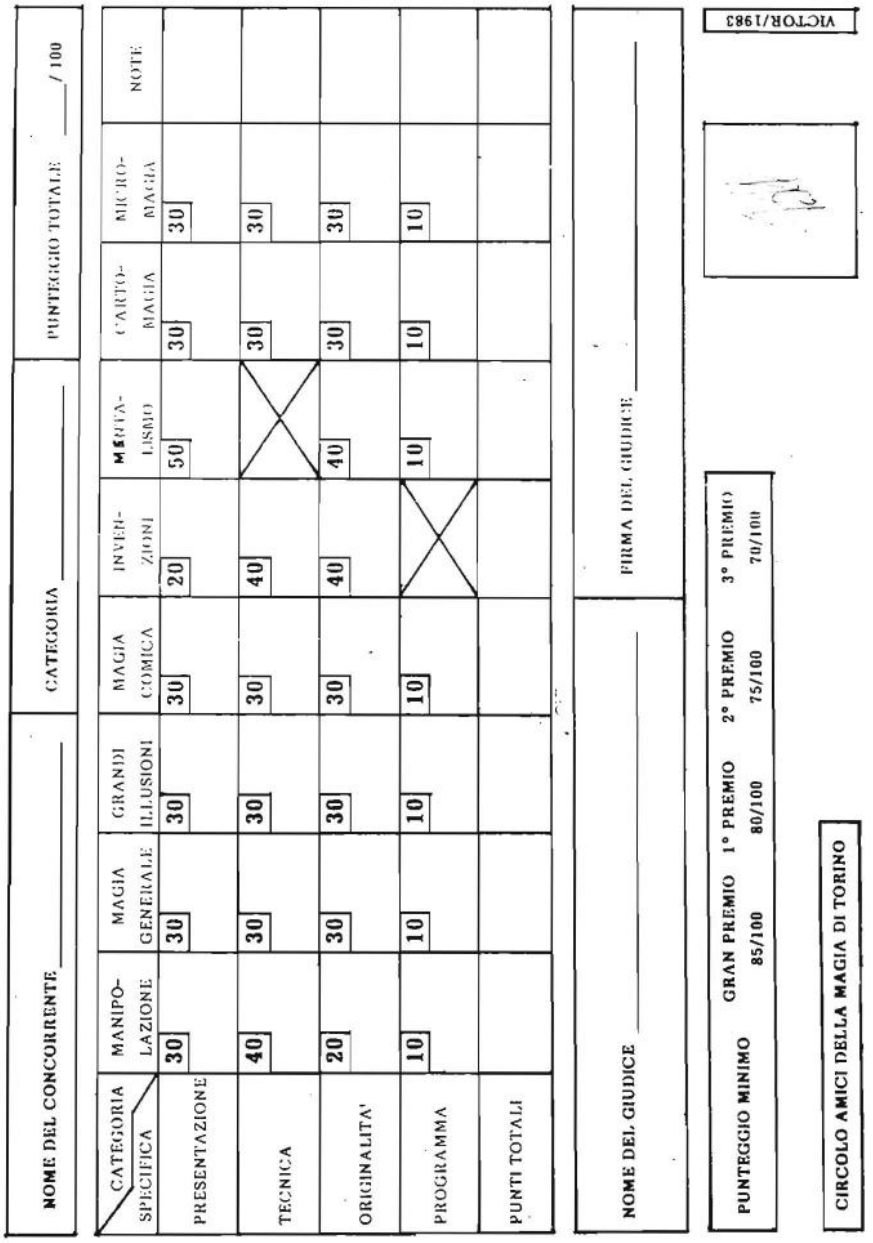
5 – ANNOTAZIONE

a) La Giuria giudicherà i concorrenti con imparzialità;
b) La Giuria giudicherà i concorrenti sulla loro presentazione, il loro materiale, i loro abiti, la loro abilità tecnica, sull'originalità della presentazione e la qualità del programma e dello spettacolo.
I coefficienti applicati sono differenti a seconda della categoria nella quale il candidato si presenta. I parametri sono indicati sul foglio di giudizio utilizzato dai membri della Giuria (allegato al presente);
c) Ogni membro della Giuria giudica i concorrenti su 100 punti. Dopo ogni presentazione i fogli di giudizio vengono ritirati, addizionati (i vari punti assegnati) ed il totale diviso per il numero dei membri della giuria. Le persone che effettuano queste operazioni debbono mantenere il segreto sui punti attribuiti;
d) Un concorrente che fa una presentazione e copia in maniera evidente il numero di un prestigiatore conosciuto è squalificato.

6 – PREMIO

a) Alla fine del Concorso ed a calcoli ultimati la lista dei punti ottenuti dal candidato è consegnata al Presidente della Giuria che verrà riunita per attribuire i differenti premi;

b) Il **Gran Premio** è attribuito al concorrente che avrà ottenuto il più alto numero di punti. Il **Gran Premio** non può essere attribuito ad un concorrente che non abbia ottenuto meno dell'85% del totale massimo dei punti;
c) Gli altri premi saranno attribuiti ai concorrenti che avranno ricevuto il più alto numero di punti in ogni categoria.
Un Primo Premio non può essere attribuito che ad un concorrente che abbia ricevuto almeno l'80% del totale massimo dei punti.
Un totale di almeno il 75% è necessario per l'attribuzione del 2° Premio
Un totale di almeno il 70% per l'attribuzione di un 3° Premio;
d) Se in una categoria nessun concorrente ha ottenuto il numero di punti necessari ad un certo premio questo premio non può essere attribuito;
e) Un concorrente che abbia già ricevuto il **Gran Premio** ad un precedente Congresso FISM non può concorrere con lo stesso numero;
f) La lista dei premi rimarrà riservata fino alla proclamazione dei risultati e la consegna dei trofei o coppe fatta alla fine del Congresso. La proclamazione dei risultati sarà fatta in ordine crescente in modo da terminare con la proclamazione del **Gran Premio**;
g) Il Comitato di Organizzazione del Congresso della FISM fornirà i moduli di votazione, il materiale di scrittura, i diplomi, i trofei e le coppe per i differenti premi ed il **Gran Premio**;
h) Nessun premio può essere attribuito nel corso di in Congresso FISM al di fuori della Giuria FISM;
i) Solo i concorrenti al concorso FISM che hanno ottenuto un premio possono ottenere una distinzione supplementare;
j) Nessun premio, coppa o medaglia potrà essere consegnata in nome di una società privata;
k) Nessun premio o regalo potrà essere consegnato senza l'accordo del Presidente della FISM e del Segretario Permanente della FISM.



NOME DEL CONCORRENTE _____	CATEGORIA _____	PUNTEGGIO TOTALE ____ / 100							
CATEGORIA / SPECIFICA	MANIPOLAZIONE	MAGIA GENERALE	GRANDI ILLUSIONI	MAGIA COMICA	INVENZIONI	MENTALISMO	CARTOMAGIA	MICROMAGIA	NOTE
PRESENTAZIONE	30	30	30	30	20	50	30	30	
TECNICA	40	30	30	30	40	X	30	30	
ORIGINALITA'	20	30	30	30	40	40	30	30	
PROGRAMMA	10	10	10	10	X	10	10	10	
PUNTI TOTALI									

NOME DEL GIUDICE _____ FIRMA DEL GIUDICE _____

PUNTEGGIO MINIMO — GRAN PREMIO 85/100 — 1° PREMIO 80/100 — 2° PREMIO 75/100 — 3° PREMIO 70/100

CIRCOLO AMICI DELLA MAGIA DI TORINO

VICTOR/1983

Questa è la scheda con cui la giuria attribuisce i punteggi ai vari concorrenti. (L'esemplare riprodotto è del C.A.D.M. di Torino, che applica gli stessi sistemi di votazione nel suo Congresso di Saint Vincent).

IL NUOVO BASTONE XX SECOLO

Fantasio

EFFETTO: Il mago si presenta in scena con il bastone in mano: improvvisamente due foulards appaiono appesi ai due lati estremi del bastone. Egli mette il bastone sul tavolino, mostra un terzo foulard e lo fa sparire: prende dal tavolo il bastone il quale si trasforma nel foulard annodato tra gli altri due foulards che stavano agli estremi del bastone.

MATERIALE: Un bastone nero "a sparizione", due foulards di seta di cm. 45 x 45 in tinta unita, due foulards di cm. 60 x 60 a più colori o stampati, uguali tra loro; un pezzo d'elastico lungo 75 cm., una striscia di stoffa di colore simile ai due foulards variopinti o stampati. È necessario anche un ago, un trapano elettrico con punte fini.

PREPARAZIONE: Questa è simile a quella del bastone-spada delle carte, cosicchè, se ne avete uno, vi sarà più facile costruire questo.

1) Piegare la striscia di stoffa in due lungo il lato della lunghezza e, con l'aiuto di un ferro da stiro, fare la piega. Mettere uno dei due foulards variopinti nella piega centrandolo e fare una cucitura lungo la striscia e il bordo del foulard. Il bordo del foulard dovrà stare il più vicino possibile al bordo della striscia in modo che il tunnel creato sia più ampio e permetta all'elastico di scorrere liberamente. (fig. 1)

2) Togliere il puntale del bastone e tagliare la parte nera come indica la freccia nella fig. 2; usando una punta poco più grande del diametro dell'elastico, con il trapano fare due forellini uno al centro della pallina e l'altro al centro del cappuccetto all'altra estremità (fig. 2)

3) Anche al pomo del bastone tagliare la parte nera segnata dalla freccia nella fig. 3. Usando la stessa punta di prima, bucare il pomo al centro (fig. 3)

4) Infilare l'elastico attraverso l'orlo della striscia di stoffa e passarlo attraverso i fori del puntale e del pomo. (fig. 4) Annodare i due estremi dell'elastico, indi legare un angolo di ciascun foulard a tinta unita con i nodi dell'elastico.

5) Assicurare i due estremi della striscia rispettivamente al puntale e al pomo. Si può incollare col collante la fine del nastro al puntale e al pomo, ma sarebbe meglio fare vari forellini (con un ago rovente) tutto intorno al puntale e al pomo e cucire il nastro col filo (fig. 4 a e b).

6) Distendere il fuolard sopra un tavolo e piegare verso l'alto i due angoli inferiori formando una specie di triangolo come da fig. 4. Arrotolare il foulard nella direzione indicata dalle frecce, cercando di andare con più stoffa verso la parte del pomo del bastone, che è quella che ha più spazio all'interno quando il bastone è esteso.

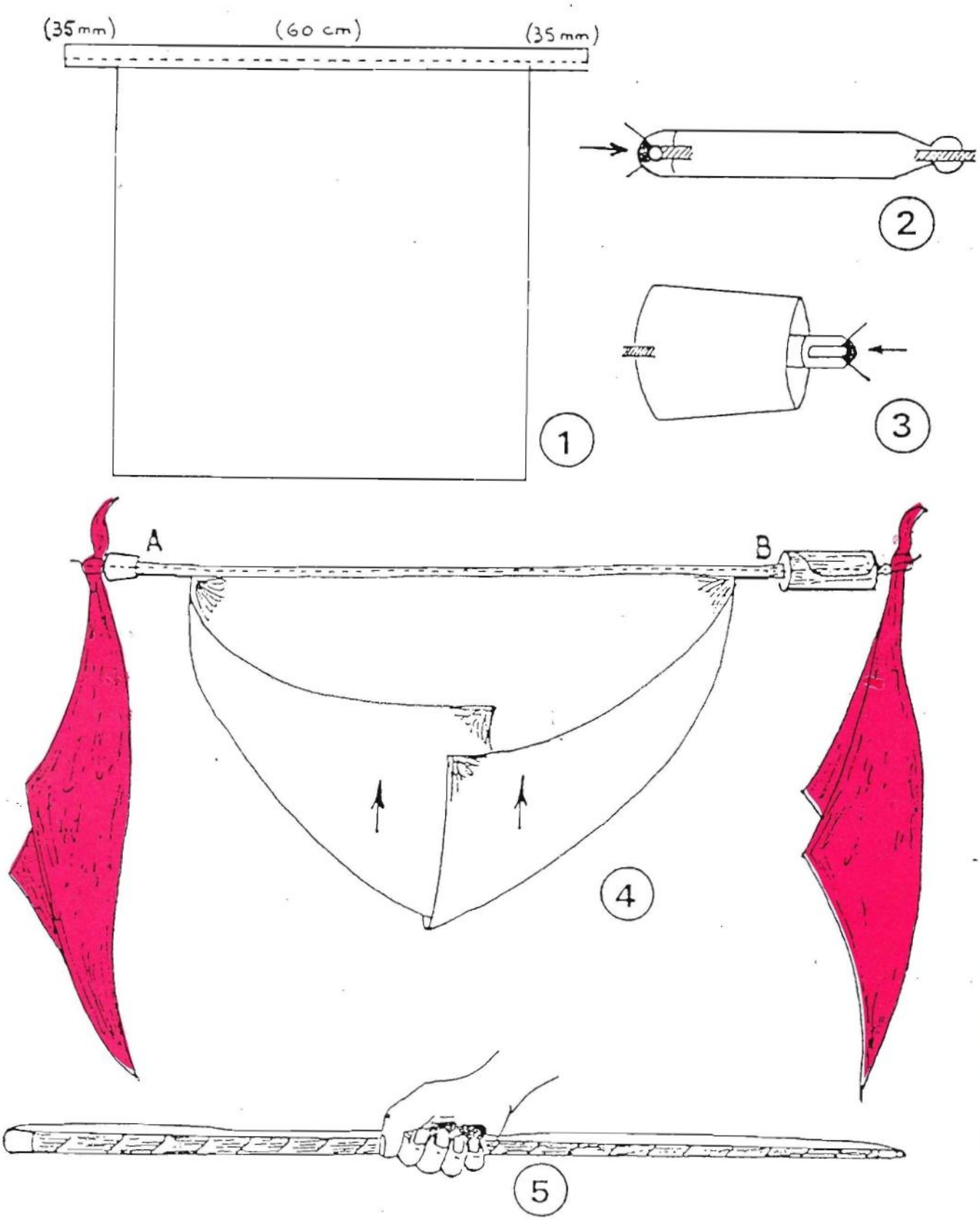
Estendere il bastone e fermarlo con il pomo, provare, ora, che l'elastico scorra liberamente.

7) Prendere il bastone al suo centro con una mano e con l'altra cominciare a piegare uno dei due foulard a tinta unita cercando di fare una pallina. Tendere l'elastico da quel lato per circa 40 cm. e portare il foulard piegato verso il palmo della mano che tiene il bastone al centro, tenendo il foulard così arrotolato premuto tra il bastone e il palmo della mano. Fare lo stesso col foulard dell'altro estremo. (fig. 5)

PRESENTAZIONE: Poichè questo gioco dovrà essere un effetto di apertura, entrare in scena dal lato della mano che tiene il bastone, ad esempio se si tiene il bastone nella destra, entrare da destra.

Non eseguire il gioco appena entrati, perchè si perderebbe l'effetto dei fuolards che appaiono agli estremi del bastone; salutare il pubblico con un inchino, aspettare alcuni istanti mostrando il bastone in posizione orizzontale (parallelo al pavimento) aprire e chiudere la mano in una frazione di secondo per permettere ai foulards di lasciare il palmo della mano e dirigersi verso gli estremi del bastone. Lasciare il bastone sul tavolino dopo aver mostrato i foulards apparsi. Prendere il duplicato del fazzoletto variopinto o stampato e farlo sparire utilizzando il vostro metodo preferito. Prendere ora il bastone dal tavolino ed eseguite il "bastone che si trasforma in foulard" mostrando al pubblico che il foulard appena sparito è riapparso tra gli altri due.

MAGIA GENERALE



ANCORA UN XX SECOLO MA CON UNA RACCHETTA DA TENNIS

Marconick

OCCORRENTE:

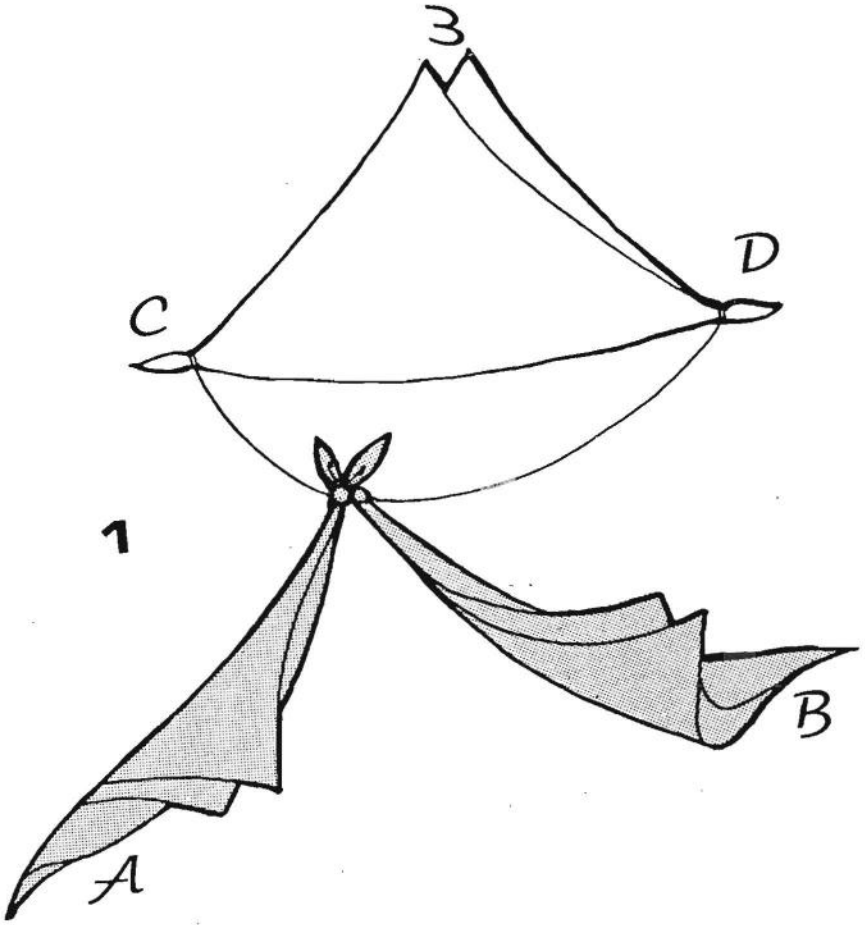
Tre fazzoletti di seta da cm. 60, uno bianco e due verdi; una racchetta da tennis e del filo di nylon.

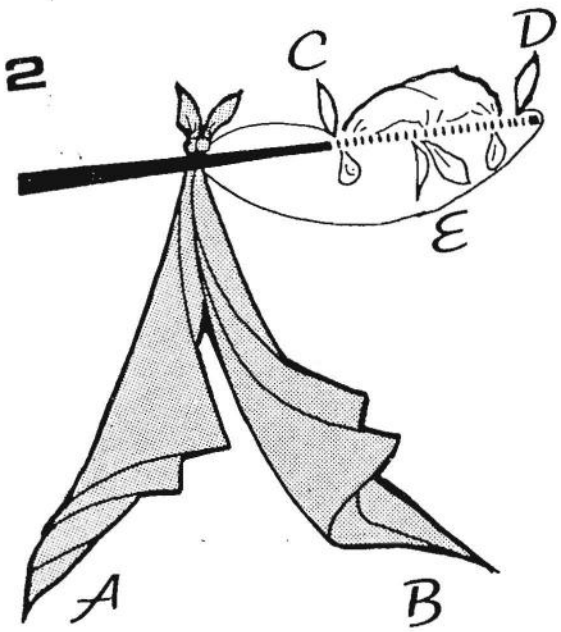
PREPARAZIONE:

Legate il filo di nylon agli angoli diagonali del fazzoletto bianco. Legate uno dei fazzoletti verdi attorno al filo di nylon, l'altro fazzoletto verde dovete legarlo con l'angolo del primo fazzoletto verde e il filo di nylon – figura 1.
Attaccate i due fazzoletti verdi sul manico della racchetta da tennis e spingete gli angoli E, C e D tra le corde come nella Figura 2.

PRESENTAZIONE:

Prendete la racchetta nella mano sinistra; con la mano destra prendete il fazzoletto A, ponete il vostro piede sull'angolo del fazzoletto B. Fate un tiro con la racchetta e tirate i due fazzoletti verdi A e B da parte; il fazzoletto bianco sembrerà legato tra i due fazzoletti verdi.
Osservate la Figura 3.





VARIANTE SUL TEMA: XX SECOLO

Marconick

OCCORRENTE:

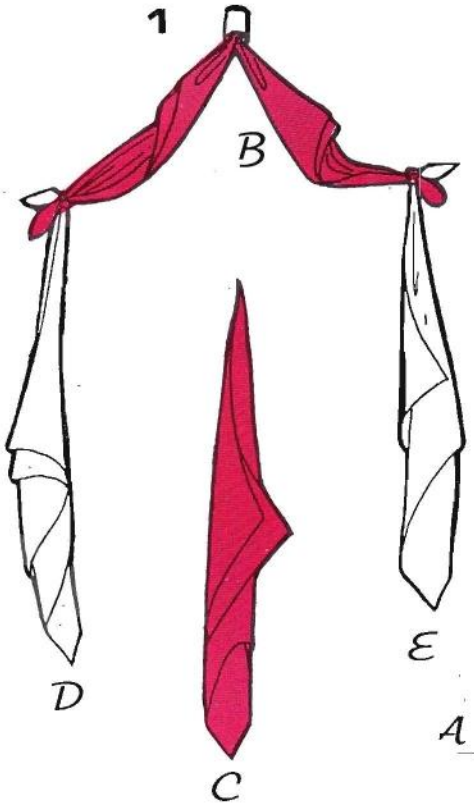
4 pagine di una rivista piccola e resistente. Come potete vedere nella figura 1 ci sono due pagine incollate in modo da formare una tasca.
Chiudete le pagine e fate 3 fori attraverso le 4 pagine. Successivamente avrete bisogno: di due fazzoletti rossi di seta e due bianchi – annodate tra i due fazzoletti bianchi uno rosso – un contenitore di pellicole con un foro sul coperchio e sarete pronti.

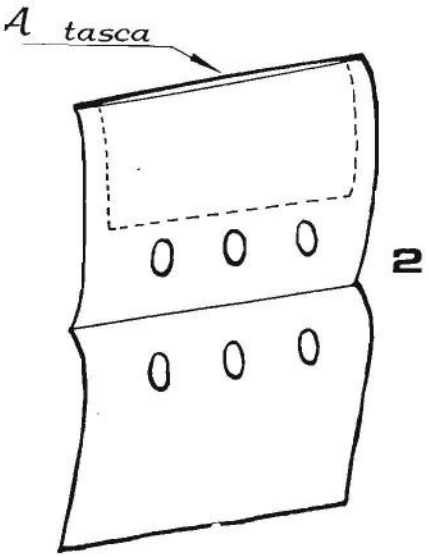
PREPARAZIONE:

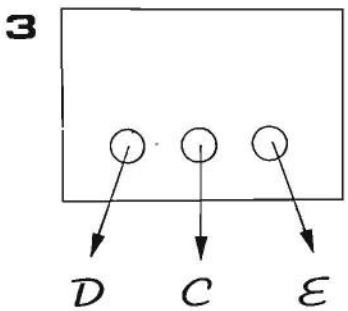
Mettete il fazzoletto rosso, che si trova tra i due bianchi, nel contenitore, Figura 1, in modo tale che sia completamente nascosto. Spingete anche l'angolo del fazzoletto rosso di ricambio nel contenitore.

PRESENTAZIONE:

Prendete la rivista con la mano destra, tenete il tubetto con i tre fazzoletti di seta nella mano sinistra. Passate la rivista nella mano sinistra e tenetela davanti il contenitore con il pollice e l'indice della mano sinistra. Premete da dietro con le dita della mano destra e spingete di angoli del fazzoletto D, di quello di ricambio C e del fazzoletto E attraverso i fori, Figura 2.
Tirate fuori il fazzoletto C, staccato dagli altri, fate finta di metterlo tra le pagine ma mettetelo nella tasca A. Tirate lentamente l'angolo del fazzoletto E, continuate a tirare l'angolo del fazzoletto D, continuate a tirare e il fazzoletto rosso apparirà annodato tra i bianchi. Aprite le pagine e mostrate che sono vuote.





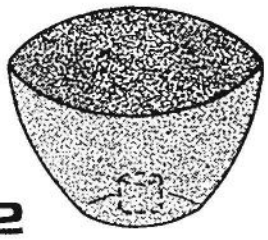


LA CORDA INDIANA

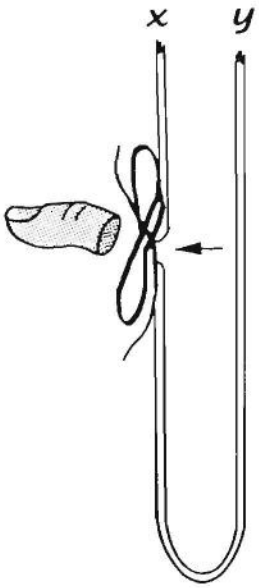
Marconick

OCCORRENTE:
Una corda lunga m. 1,20; un falso pollice; 2 nastrini lunghi m. 1,80; un piedistallo e il piano di un tavolo da cm. 50×50 con un foro dal cm. 2,5 in entrambi i centri delle superfici; un pezzo di cavo elettrico largo cm. 2,5 e lungo cm. 90; uno spago lungo cm. 90 con un'asticella di metallo per tenerlo rigido; un pezzo di filo, attaccato all'estremità dell'asticella e recante un anellino all'estremità, come nella figura 1; un cestino o un vaso di plastica con un foro di cm. 5 sul fondo; un anello di cartoncino incollato nella parte interna del foro, Figura 2.

1

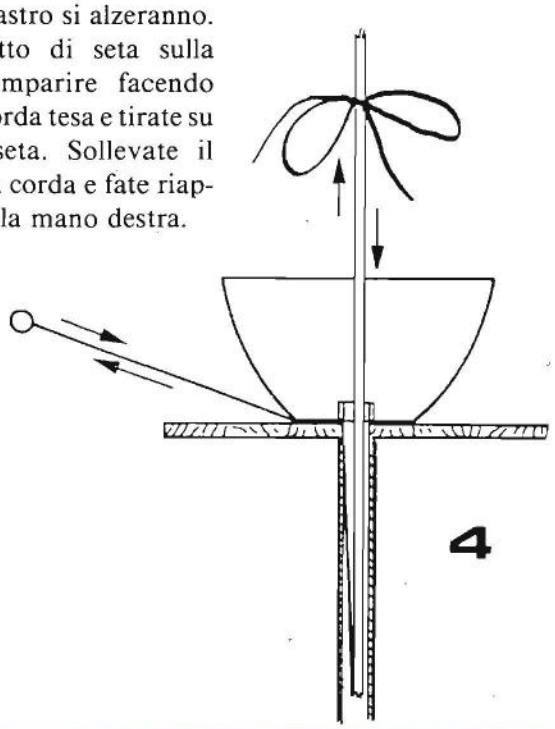

2

PREPARAZIONE:
Prendete il cavo elettrico e ponete sulle estremità la base e il piano da cm. 50×50. Annodate uno dei nastri da m. 1,80 attorno la corda tesa, Figura 1. Come nella Figura 4 lasciate andare giù la corda nel tavolo. Ponete il cestino sul tavolo e preparate la corda come nella Figura 3. Attorno alla corda piegate l'altro pezzo di nastro e mettetelo nella punta del falso pollice come mostra la Figura 3. Ponete la corda, così preparata, più il falso pollice attorno all'anello di cartoncino dentro il cestino. Tenete il fazzoletto di seta, m. 1,5 nel taschino destro e siete pronti per cominciare.



3

PRESENTAZIONE:
Prendete la corda dal cestino, fate un nodo tra la X e la Y, tenete la punta del pollice nel palmo della mano sinistra. Nel nodo il nastro apparità come nella Figura 3. Prendete il pezzo di corda e ponetelo nel cestino che solleverete per mostrare che non c'è niente di speciale. Tenete il falso pollice sul pollice della mano sinistra, tenete anche il pezzo di nastro nella mano sinistra. Serrate la mano destra a pugno e spingete dentro il nastro. Tenete la mano destra a pugno, soffiateci dentro, apritela e mostrate che il nastro è scomparso (pollice).
Tenete con la mano destra il cestino, tirate l'anellino con la mano sinistra e la corda con il nastro si alzeranno. Ponete il fazzoletto di seta sulla corda, fatelo scomparire facendo finire nel tubo la corda tesa e tirate su il fazzoletto di seta. Sollevate il cestino, tirate su la corda e fate riapparire il nastro nella mano destra.


4

RAIN MAN

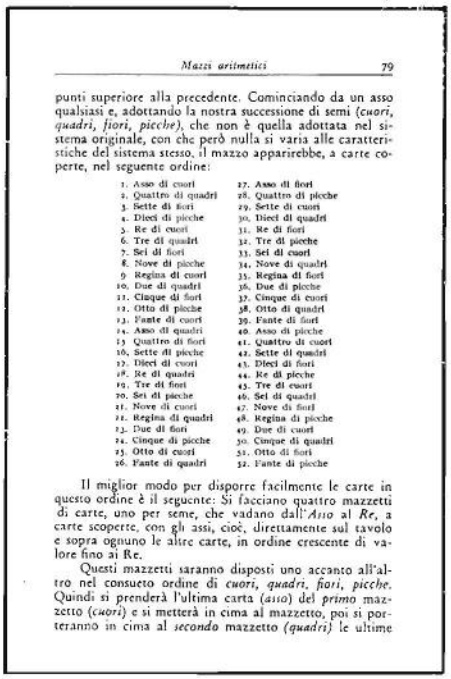
Ovvero come vestire di nuovo, qualcosa di conosciuto legandosi all'attualità

R. Folcari

L'idea per questo gioco, di cui descriverò prima la presentazione e l'effetto insieme e poi la preparazione e la realizzazione, mi è venuta visionando il film "Rain Man" (L'uomo della pioggia), film che ha valso l'Oscar a Dustin Hoffman.

PRESENTAZIONE ED EFFETTO:
Avete visto "Rain Man", il film per il quale Dustin Hoffman ha vinto l'Oscar? (lasciar rispondere). Beh, per chi non lo avesse visto, diciamo che affronta il tema dei portatori di handicap; nel caso specifico, di un giovane affetto da autismo: l'autista è un handicappato mentale che però, spesso, si rivela un vero e proprio genio grazie alla memoria prodigiosa di cui spesso è dotato chi soffre di questa malattia. Così nel film lo vediamo imparare a memoria un considerevole numero di pagine dell'elenco telefonico (nomi, indirizzi, e numeri del telefono), o contare con un solo colpo d'occhio 240 (giù di lì) stecchini appena caduti dalla tavola e fuoriusciti dalla loro scatola.
Mentre tornavo a casa, suggestionato da questo straordinario personaggio, fantasticavo sulle possibilità che tali facoltà avrebbero significato se applicate alla prestigiazione, in particolare ai giochi con le carte. In fondo, dicevo a me stesso, un certo potenziale mnemonico dovrei pur averlo, visto che mio padre è stato autista per circa 20 anni... all'Atac! Chissà, se buon sangue non mente!...
Così ho preso un mazzo di carte (si prende il mazzo dalla tasca della giacca, si estrae dalla custodia e distrattamente si mischia mentre si continua a parlare) e ho provato a mandarlo a memoria sventagliandolo davanti agli occhi una sola volta, così (si esegue sventagliando velocemente le carte dalla mano sinistra alla destra, dando modo agli spettatori di vederle e di constatare che si tratta di un mazzo del tutto normale), ecco fatto! (arrivati all'ultima carta si chiude con un movimento secco). Ora (ci si rivolge ad uno spettatore) mi dica stop quando vuole (si fanno scorrere rapidamente le carte faccia in alto, una alla volta, e una sotto l'altra dalla mano sinistra alla destra in modo da non cambiarne l'ordine. Allo stop si dovrà

MAGIA delle CARTE di Carlo Rossetti è un classico in questo settore e non dovrebbe mancare sul tavolo di ogni interessato alla prestigiazione. Anzi dovrebbe essere testo d'esame per i nuovi adepti.



Mazzi aritmetici 79

punti superiore alla precedente. Cominciando da un asso qualsiasi e, adottando la nostra successione di semi (*cuori, quadri, fiori, picche*), che non è quella adottata nel sistema originale, con che però nulla si varia alle caratteristiche del sistema stesso, il mazzo apparirebbe, a carte coperte, nel seguente ordine:

1. Asso di cuori	27. Asso di fiori
2. Quattro di quadri	28. Quattro di picche
3. Sette di fiori	29. Sette di cuori
4. Dieci di picche	30. Dieci di quadri
5. Re di cuori	31. Re di fiori
6. Tre di quadri	32. Tre di picche
7. Sei di fiori	33. Sei di cuori
8. Nove di picche	34. Nove di quadri
9 Regina di cuori	35. Regina di fiori
10. Due di quadri	36. Due di picche
11. Cinque di fiori	37. Cinque di cuori
12. Otto di picche	38. Otto di quadri
13. Fante di cuori	39. Fante di fiori
14. Asso di quadri	40. Asso di picche
15 Quattro di fiori	41. Quattro di cuori
16. Sette di picche	42. Sette di quadri
17. Dieci di cuori	43. Dieci di fiori
18. Re di quadri	44. Re di picche
19. Tre di fiori	45. Tre di cuori
20. Sei di picche	46. Sei di quadri
21. Nove di cuori	47. Nove di fiori
22. Regina di quadri	48. Regina di picche
23. Due di fiori	49. Due di cuori
24. Cinque di picche	50. Cinque di quadri
25. Otto di cuori	51. Otto di fiori
26. Fante di quadri	52. Fante di picche

Il miglior modo per disporre facilmente le carte in questo ordine è il seguente: Si facciano quattro mazzetti di carte, uno per seme, che vadano dall'*Asso* al *Re*, a carte scoperte, con gli assi, cioè, direttamente sul tavolo e sopra ognuno le altre carte, in ordine crescente di valore fino ai Re.

Questi mazzetti saranno disposti uno accanto all'altro nel consueto ordine di *cuori, quadri, fiori, picche*. Quindi si prenderà l'ultima carta (*asso*) del *primo* mazzetto (*cuori*) e si metterà in cima al mazzetto, poi si porteranno in cima al *secondo* mazzetto (*quadri*) le ultime

Il ROSSETTI dedica ampio spazio a questo tipo di mazzo, per la esattezza 23 pagine alla "TECNICA", e 28 agli effetti possibili. Nella figura la riproduzione della pagina con il sistema SI STEBBINS.

vedere nella mano sinistra, che tiene il mazzo faccia in su, soltanto la prima carta). La carta sotto al 7 di cuori (è un esempio) è, se ricordo bene, il 4 di picche (si sposta col pollice sinistro il 7 di cuori e si mostra il 4 di picche sottostante, quindi si riprende a passarle velocemente una alla volta, come prima, da una mano all'altra, e sempre una sotto l'altra). Stop! (poniamo sia intimato quando è in vista la regina di quadri). Bene... sotto la regina di quadri c'è... il 9 di cuori (si continua così per 4-5 volte fino ad esaurimento del mazzo, ogni volta annunciando infallibilmente la carta sottostante).

Ora voglio mostrarvi come sono riuscito a memorizzare l'intero mazzo pur compiendo degli spostamenti di carte. Ecco, giro il mazzo di dorso (si esegue) e... ricordate l'episodio degli stecchini, il formidabile colpo d'occhi di Hoffman nel contarli? Ebbene mi propongo di fare qualcosa di simile (si mischia), vedete se riuscite a calcolare gli spostamenti! (si termina il miscuglio). Ecco ricomposto il mazzo, vuole alzare? (quando lo spettatore ha alzato una parte del mazzo la si prende con la destra e, girandola con il lato lungo esterno in basso, la si pone davanti agli occhi di taglio [lato corto e pollice verso il corpo] come per valutare con un colpo d'occhio di quante carte sia composto il mazzetto alzato, in realtà per adocchiarne l'ultima carta che si dovrà sempre tenere bene a mente). Diciamo.. 27 carte..., sì lei ha alzato 27 carte (questo diremo se il mazzo è stato alzato pressapoco a metà, se no ci si regola di conseguenza. Si pone poi questo mazzetto, di cui si è adocchiata l'ultima carte, sotto il resto del mazzo (ci si rivolge quindi a 4 spettatori). Volete prendere ciascuno una carta mentre io giro la testa così da non poter vedere i dorsi delle carte che prenderete? (con il pollice si fanno scivolare in mano ai 4 spettatori una carta ciascuno, procedendo da sinistra verso destra, in modo da ricordarne facilmente l'ordine di distribuzione, cioè a chi è stata data la prima, a chi la seconda ecc.). Volete tenere chiusa la vostra carta fra le mani, prendendone visione semplicemente sbirciandola così che io non possa assolutamente vederla?. Grazie (fingere grande concentrazione, quindi, rivolgendosi al primo spettatore a cui è stata data la prima carta), vuole darmi, scoperta sulla mia palma sinistra, la regina di fiori (per esempio), grazie! Lei (rivolgendosi al secondo) vuol darmi il 2 di picche? Grazie! Lei il 5 di cuori e lei l'8 di quadri. Grazie! (lasciare che gli spettatori esprimano il loro stupore mentre si prendono le 4 carte che erano state poste una sull'altra sulla propria palma sinistra e si aprono a ventaglio con la destra). Come avevo detto sono riuscito a calcolare tutti gli spostamenti delle carte e il numero di carte alzate, mandando a memoria l'intero mazzo così ricomposto!

Ora ditemi una carta che vi piace, una qualunque, ad eccezione naturalmente di queste 4 (si mostrano aperte a ventaglio). Il 3 di fiori? (è un esempio) Bene (si guardano le 4 in mano come per accertarsi che non sia fra quelle, in realtà per procedere ad un rapido calcolo), il 3 di fiori è la ventinovesima carta da sopra (si ripongono sul mazzo le 4 carte nel loro ordine, si contano 29 carte da sopra, coperte, passandole una sotto l'altra dalla mano sinistra alla destra, per non cambiarne l'ordine, e alla ventinovesima si scopre, non dopo una pausa piena di "suspence"... è proprio il 3 di fiori!.

PREPARAZIONE:

Il mazzo di carte è preordinato (io uso il sistema Si Stebbins, potete trovarlo descritto su "Magia delle carte" di Rossetti o su "Meraviglie cartomagiche" di Cimò, vol. 1°, 1ª parte, pag. 36). Il miscuglio è *sempre* quello alla Thurston. Questo miscuglio, che non altera l'ordine relativo delle carte si esegue così: mazzo nella sinistra, si spinga un primo gruppetto di carte *da sopra* nella mano destra; se ne prelevi un secondo *dal fondo* e si faccia scivolare *sul* primo mazzetto; poi un altro gruppetto *da sopra* si passi *sotto* il mazzetto nella mano destra. Si continui fino ad esaurimento a prelevare *dal fondo* per porre *sopra* e *da sopra* per porre *in fondo*. Alla fine far alzare. Naturalmente anche con le alzate l'ordine relativo della carte resterà inalterato.

Per ultimo effetto, cioè per conoscere e quindi annunciare la posizione della carta scelta liberamente, bisogna adocchiare la carta dello stesso seme fra le 4 che si hanno in mano aperte a ventaglio, sottrarre da essa il valore della carta scelta (le figure valgono 11, 12 e 13 punti rispettivamente – aggiungere 13 al sottrattore nel caso questo fosse minore al sottraendo), il resto moltiplicarlo per 4 ed al prodotto aggiungere 1, 2, 3 o 4 a seconda che la carta di seme corrispondente, che si ha in mano, sia la 1ª, la 2ª, la 3ª o la 4ª (cosa facilmente osservabile mentre si chiude il ventaglio delle 4 carte per porle coperte sul mazzo).

Nel 1° effetto la carta sottostante è sempre di 3 unità inferiore al valore di quella in vista. Nel 2° effetto, in cui le carte sono di dorso, le 4 carte sono di 3 unità superiori a quella adocchiata. Il seme segue l'ordine "come quando fuori piove" quando sono di dorso e viceversa quando sono di faccia.

OSSERVAZIONI CONCLUSIVE:

Può sembrare un gioco difficile a chi non ha mai fatto uso di mazzi preordinati (perchè non cominciare?), ma non lo è. Lo sforzo mnemonico è modesto, l'effetto è... *devastante*!. A gioco finito vi ritrovate il mazzo di nuovo pronto per la prossima occasione. Buon divertimento con "Rain Man" e... accontentatevi degli applausi, lasciate l'Oscar... a Hoffman!.

CLUB MAGICO PUGLIESE

Sede: Lungomare, 26
74100 TARANTO – Tel. 099/8800906

Il presidente GIACINTO LEONE con PIERRE BRAHMA ed il suo assistente al termine della conferenza di questo straordinario artista 2 volte campione del mondo.

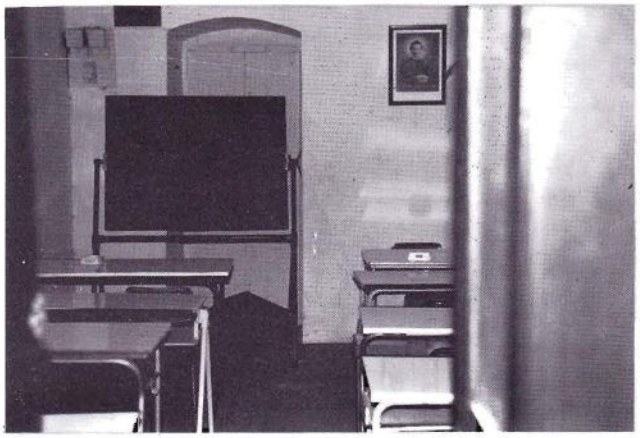
I CIRCOLI LOCALI

I Circoli Regionali, affiliati o meno al C.M.I. di Bologna, rappresentano oggi una realtà magica italiana, che non può essere sottonotata e soprattutto la vera spina dorsale per la formazione delle nuove leve della magia italiana.

Tra quelli che maggiormente si contraddistinguono per attività di notevole livello culturale e vitalità, uno dei primi posti spetta sicuramente al CLUB MAGICO PUGLIESE.

Fondato circa tre anni fa, da un gruppo di giovani amatori della prestigiazione, sotto la guida di MORLANDO, iniziarono gli incontri e le

La saletta del CLOSE UP.



L'aula dei corsi di magia.

Il teatro durante la conferenza di TONY BINARELLI.

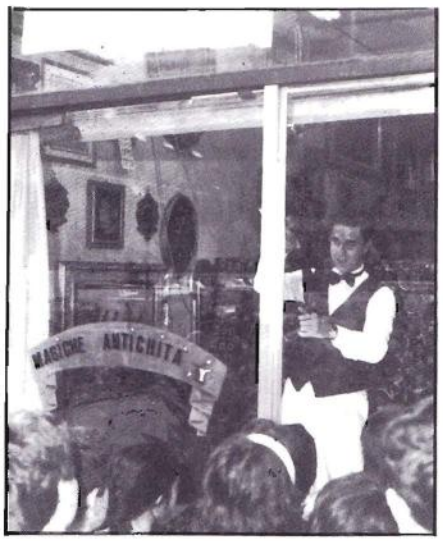
Uno squarcio sui "maghi pugliesi". dominano giovanissimi e belle donne.

riunioni, sempre in sedi provvisorie, poi finalmente trovata una più che elegante ed attrezzatissima sede definitiva il circolo ha allargato le sue fila riunendo un sempre più nutrito gruppo di amatori e professionisti, tra i suoi 40 associati, moltissime donne, segno questo che il "gentil sesso" vuole essere sempre più protagonista, anche in questo campo.
Diretto, da circa un anno, con signorilità e capacità manageriale da GIACINTO LEONE, il circolo fonda la sua vita sulle seguenti attività: con durata SEMESTRALE, organizza corsi per PRINCIPIANTI e SEMI-PROFESSIONISTI, e sulla periodica presenza di conferenziere, di livello internazionale per cui sul palcoscenico di TARANTO sono comparsi, nel tempo, SITTA, PECAR, COSTI, RICCARDI, PIZZUTI, DESIDERI e FANTASIO. Nel primo semestre di questo anno la rosa si è ancora allargata, ed oltre alle televisive nostre "star nazionali": FABIAN e TONY BINARELLI, il carnet si è anche gloriato dei prestigiosissimi nomi di JEAN GARANCE e PIERRE BRAHMA, quest'ultimo in particolare essendo la sua conferenza in **anteprima esclusiva per l'Italia.**
Un circolo insomma che vola a vele spiegate verso il successo, ed a noi di QUI MAGIA, ha fatto particolare piacere sottolinearlo su queste pagine per augurargli ancora tante serate di successo come quella, cui abbiamo avuto l'onore ed il piacere di partecipare.

SUCCESSI

Ovvero tutti quelli che fanno qualcosa per la magia.
I nostri artisti seguitano, in Italia ed all'estero a mietere successi con iniziative sempre nuove, ed a noi fa piacere sottolinearlo ancora maggiormente, perchè sia di maggior stimolo per tutti gli altri.

PAOLO ABOZZI e LA MAGIA IN VETRINA
Il mese di giugno è stato caratterizzata da un tanto singolare quanto simpatico magico avvenimento.
Le vetrine di un negozio di antiquariato, "La Galleria D'Arte" in viale Eritrea 102 in Roma, hanno ospitato un'esposizione di giochi ed attrezzi appartenuti a grandi prestigiatori che sono stati gentilmente prestati per l'occasione, dal comm. Riccardi. Il pubblico, composto da casuali pas-



santi e da appassionati del settore, con il naso letteralmente schiacciato contro le vetrine, ha affollato il negozio facendo le domande più disparate.
Ma la vera geniale idea venuta al proprietario del negozio, di cui tra breve scopriremo l'identità, è questa:
Il Giovedì e il Sabato l'esposizione dei giochi è sostituita dall'esibizione in vetrina di alcuni prestigiatori!!!
Inutile dire l'enorme successo dell'iniziativa: la strada completamente bloccata dall'assembramento di persone attonite ed incuriosite, anche le macchine e gli autobus erano impossibilitati a procedere!
Applausi, richieste di bis ed acclamazioni agli artisti, hanno costretto talvolta a prolungare lo spettacolo, che doveva durare solo pochi minuti, per oltre un'ora.
L'ideatore ed organizzatore di questa geniale trovata è Paolo Abozzi, prestigiatore romano nostro socio di cui abbiamo già scritto riguardo altre magiche iniziative.
Paolo Abozzi ha trasformato, per più di un mese, la sua Galleria di mobili antichi in un piccolo festival della magia.
Infatti tutti i prestigiatori venuti a conoscenza dell'iniziativa, facevano di quel luogo, appuntamento fisso e punto di ritrovo sia nei giorni di spettacolo, sia durante gli altri pomeriggi. I più importanti giornali hanno riportato nella cronaca cittadina l'avvenimento sottolineando come Paolo Abozzi per primo in Italia abbia avuto la capacità di importare il modello americano di vetrina magica animata.
Per aiutare Paolo nell'esibizione sono accorsi i suoi più cari amici: **ALIVERNINI, MAUREEN, PANNAIN, PIER e CHARLIE.**
Ora gli spettacoli sono stati sospesi per la pausa estiva ma Paolo ci ha promesso delle importanti novità per l'autunno prossimo sia editorialmente che nella sua "Galleria D'Arte", anzi "Galleria D'Arte Magica"!!

LAURA RICCARDI, che i nostri lettori conoscono per essere la valida realizzatrice di molte delle illustrazioni grafiche di QUI MAGIA, da un sondaggio effettuato, nel 1988, dalla rivista americana THE LINKING RING, è stata inserita nella rosa dei dodici migliori illustratori magici del momento e quindi siamo lieti di riprodurre, di seguito, la citazione originale.

Laura Riccardi, c/o Fernando Riccardi, Via Pedica, 43, 00045 Genzano di Roma, Italy — Laura is the daughter of the former president of Rome Ring 204 and I.B.M. Territorial Vice President of Italy Fernando Riccardi. She did the excellent art work for the August, 1983 Parade of Professor Giampalo Zelli. While too far away for us to use on a regular basis due to the slowness of the mails, if you are in Europe that might not be a problem.

Abbiamo traslocato - *We moved*

Nuovo indirizzo
New address

Tel. 0445/364512

PROGETTO MAGIA
dott. Domenico Dante
via A. De Gasperi, 16
36016 THIENE (VI) - Italy

PASQUALE LAGANÀ, in arte NIKO SAKI a partire dal prossimo mese di ottobre, manderà in onda, per conto di una emittente televisiva locale, la seconda edizione di una serie di spettacoli televisivi dedicati alla storia della magia e della prestigiazione, con esibizioni di artisti prestigiatori. Chi fosse interessato può essere inserito in questa serie di programmi e quindi può inviare: il suo numero registrato su cassette VHS, corredato da foto e curriculum vitae a: PASQUALE LAGANÀ – Via PIO XI Traversa de Blasio, 46 – 89133 REGGIO CALABRIA.

APPUNTAMENTI

cosa fare nei prossimi mesi, viaggiando con la magia.

F. RICCARDI

25-26 OTTOBRE ISRAEL
Convegno ISPAM a Tel-Aviv
Contattare: Yeuda Pines
13 Keren Hayesod Str.
RISHON LEZION 75287 – Israel

16 e 17 SETTEMBRE 1989
MEPHISTO MAGIC WEEK END
per informazioni ed iscrizioni rivolgersi a:
MEPHISTO – HUIS
H. Consciencestraat 20. B – 8500 KORTIJK (Belgio)
Tel. (056) 213053 – Fax (056) 214259

La casa magica, in oggetto, organizza, ormai da moltissimi anni un WEEK END MAGICO, che non dovrebbe essere mancato da coloro che sono interessati ai GRANDI AVVENIMENTI EUROPEI DELLA MAGIA.

La concentrazione in DUE GIORNI, l'assenza di un concorso, e della, generalmente relativa noia che questo comporta, lo rendono uno degli avvenimenti più importanti della stagione.

Oltre tutto la manifestazione si svolge al CASINÒ KURSAAL di OSTENDA in una cornice naturale particolarmente suggestiva ed affascinante che consente di unire la passione della magia a quella per il turismo.

Da un punto di vista esclusivamente magico il "menù" dei **GRANDI NOMI** presenti è veramente di notevole interesse ed è il seguente, capace di soddisfare, ogni tipo di "palato magico":

CONFERENZE: EUGENE BURGER – PHIL GOLDSTEIN – PATRICK PAGE – ROBERTO GIOBBI.

CENA DI GALA CON SPETTACOLO: LES BENSONS – PATRICK DROUPE – HANS MORETTI – OTTO WESSELLY – MIMOSA – SURPRISE SHOW.

CLOSE UP SHOW: TABARY – BEBEL – ALPHA – MAX MAVEN – ROBERTO GIOBBI – ALLIAS – EUGENE BURGER – TAMARIZ – CARLOS VAQUERA.

GRAND GALA SHOW: PETER KRAVCIK – CIRYL HARVEY – TOPAS – HANS MORETTI – MAX MAVEN – ROBERT FARLOW.

COMMENTI MUSICALI: PATRICK SALMON

FIERA MAGICA: VIENNA MAGIC – SELECIONES – RAIMONI MAGIC STUDIO – RON MAC MILLAN – KLINGSOR – EDDY GIBSON – GUY LORE.

LA CONDUZIONE DEGLI SPETTACOLI È AFFIDATA A: JEAN GARANCE e FABIAN.

A questo proposito segnaliamo e sottolineiamo la presenza del nostro FABIAN, che dopo BOEBLINGEN e SAINT-VINCENT di questo stesso anno, si sta sempre più affermando come grande conduttore internazionale, preparandosi a quello che sarà il suo fiore all'occhiello, ce lo auguriamo: il F.I.SM. di Roma del 1991.

Se poi siete amanti del turismo e visto il problema "alghe" avete disertato la costa romagnola e vi sono rimasti dei giorni di ferie, potete rimanere in BELGIO, dove sempre

MEPHISTO organizza anche, per il **GIORNO MERCOLEDì 20 SETTEMRE** una speciale conferenza di **EUGENE BURGER**, della durata di **TRE ORE** e potrete così ammirare il suo straordinario **SPIRIT THEATER**, che tanto successo ha raggiunto negli Stati Uniti e che prevede la partecipazione di MAX MAVEN e di CHR. CHELMAN.

Al termine, se volete, invece di rientrare direttamente in Italia, fermatevi a CANNES in Francia e potrete così partecipare al:

13° CONGRESSO FRANCESE DELL'ILLUSIONE – 22/23/24 settembre 1989.

Per informazioni ed iscrizioni rivolgersi a: LOUIS MONICO – CH. DE LA MADELEINE, PONT CHARLES ALBERT – F. 06830 GILETTE

Anche qui i grandi nomi non mancano:

PER LE CONFERENZE: ED MARLO, per la prima volta in Europa, FATHER CYPRIAN, ROXI, TOMMY WONDER, TREWOR LEWIS.

PER I GALÀ: TOMMY WONDER – WLADIMIR DANILIN – TINA LENERT – TOPAS – ARTURO BRACHETTI – BARBARA – TREVOR LEWIS – MIMOSA – PHILIPPE – POL.

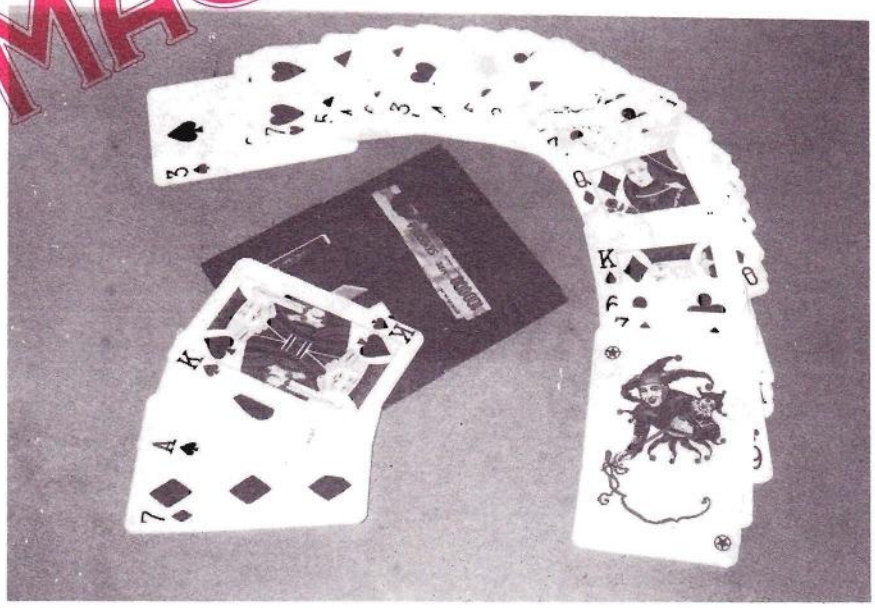
Qui il concorso c'è ed il premio in palio, per il vincitore di OGNI CATEGORIA è un vero LUIGI D'ORO; inoltre è garantita la presenza di tutti gli impresari e direttori dei NIGHTS della COSTA AZZURRA.

Anche qui da sottolineare la presenza di DUE ITALIANI DI GRANDE PRESTIGIO, quali ARTURO BRACHETTI e ROXI, complimenti e grazie di quanto fate per l'Italia.

Se poi invece siete degli inguaribili nazionalisti vi aspetta a BOLOGNA LA 95° RIUNIONE NAZIONALE DEL C.M.I. – nei giorni 29/30 SETTEMBRE e 1° OTTOBRE – dove è annunciata la prestigiosa presenza di PIERRE BRAHMA con la sua conferenza.

UNA GRANDE ED ECCEZIONALE NOVITÀ, **FINALMENTE,** TUTTE LE CARTE DA GIOCO AMERICANE A PREZZI DI ASSOLUTA CONCORRENZA **6 MAZZI** DI QUALUNQUE TIPO **SOLO LIT. 33.000**

IVO FARNACCIA – VIA B. CROCE, 163 – 66013 CHIETI SCALO



PLAYMAGIC SUPER WALLET

di
TONY BINARELLI

UN PORTAFOGLIO "MAGICO" CHE RAPPRESENTA UNA NOVITÀ ESCLUSIVA E CHE RINNOVA IL MODO DI ESSERE E DI UTILIZZARE QUESTO INDISPENSABILE ACCESSORIO.
OLTRE A SOSTITUIRE TUTTI I PORTAFOGLI MAGICI, ATTUALMENTE SUL MERCATO; E QUINDI A CONSENTIRE LA PRODUZIONE DEGLI STESSI EFFETTI, **IL PLAYMAGIC SUPER WALLET**, VI CONSENTE DI ESEGUIRE I SEGUENTI EFFETTI:

- LA TRIPLA CARTA GIGANTE NEL PORTAFOGLIO
- DOUBLE OPEN PREDICTION
- LA CARTA DI NASCITA
- LA CARTA TROVATA PER STRADA
- IL NUMERO DI SERIE DI UNA BANCONOTA
- LA PREDIZIONE DI UN NUMERO
- OK IL PREZZO È GIUSTO!!!
- 40 FILMS DA SALVARE.

Il PLAYMAGIC SUPER WALLET, vi viene fornito, completo di tutti gli accessori per eseguire i seguenti TRE EFFETTI:

LA TRIPLA CARTA GIGANTE NEL PORTAFOGLIO
(Accessori: un mazzo di carte gigante della PIATNIK di VIENNA e le CINQUE CARTE SPECIALI PER L'EFFETTO STESSO).

LA CARTA DI NASCITA
(Accessori: Una agendina da tasca e 14 carte speciali marca BEE U.S.A.)

LA PREDIZIONE DI UN NUMERO
(Accessori: Due blocchi d'appunti in carta colorata e un pennarello, utilizzabili anche per l'effetto OK IL PREZZO È GIUSTO!!!).

Tutti gli accessori sono contenuti in contenitori di plastica trasparente, etichettati per una migliore comprensione e conservazione.

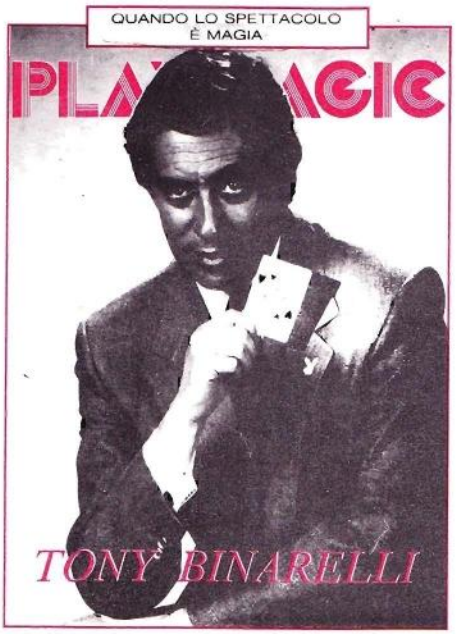
TUTTO, COMODAMENTE A CASA VOSTRA, CONTRASSEGNO, A	LIT. 400.000
Sconto speciale abbonati 10%	LIT. 40.000
Prezzo finale solo	LIT. 360.000

che verranno gravate delle SOLE SPESE DI SPEDIZIONE, ED INOLTRE:

- OMAGGIO DELLA **PLAYMAGIC Nr. 4** con tutte le dettagliate istruzioni.
- ED IL BOLLINO PER LA PARTECIPAZIONE ALLA INIZIATIVA: "TESSERA FEDELTÀ"

CONVOCAZIONI – I.B.M. RING 204

ROMA – 14 OTTOBRE 1989



LA NUOVA CONFERENZA SPETTACOLO DI

TONY BINARELLI

ore 20,30

HOTEL NAPOLEON – PIAZZA VITTORIO EMANUELE, 105 – 00185 ROMA

Per prenotazioni telefonare a PLAYMAGIC s.r.l. 06/8108393

VIP MAGIC – PLAYMAGIC Nr. 4 DI TONY BINARELLI

Il nuovo libro di TONY BINARELLI vi propone: 64 pagine,... riccamente illustrate ed una serie di effetti, tecniche e valutazioni psicologiche elaborate negli ultimi cinque anni da quello che è uno degli autori più prolifici del panorama magico italiano.

17 NUOVI EFFETTI ORIGINALI, 4 TECNICHE SEGRETE, UN AMPIO PANORAMA DELLA GESTIONE DEI RAPPORTI CON IL PUBBLICO. Il libro, edizione in brossura, su carta patinata e con copertina a due colori, comodamente a casa vostra **CONTRASSEGNO Lit. 50.000** più le spese di spedizione. Ordinando con l'apposito modulo: **SCONTO SPECIALE DEL 10% e GRATIS IL TAGLIANDO DI PARTECIPAZIONE ALLA OPERAZIONE "TESSERA DI FEDELTÀ".**